

REPORTAJE

CES 94 LAS VEGAS

EL FUTURO EN JUEGO



Sólo para adictos

PREVIEW

SIM CITY 2000



LA CIUDAD CON LA QUE SUEÑAS



LANDS OF LORE

GUÍA PARA AVENTUREROS INTREPIDOS

MANIACOS DEL CALABOZO

INFORME

DELPHINE NOS LLEVA AL INFIERNO

ATRAPADOS EN EL ESPACIO IN EXTREMIS

MORTAL KOMBAT



LLEGA AL PC

SAM & MAX

PISTAS PARA RESOLVER UN CASO DE LOCURA

LAS MÁQUINAS DE LA NUEVA GENERACIÓN

3DO - JAGUAR - CDI - CD32

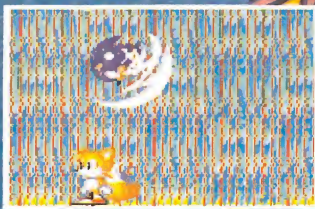


HOBBY PRESS

¡AHORA VAS A SABER QUIEN ES SONIC!

¡Aún no sabes de lo que es capaz tu héroe favorito!. Rebobina todo lo que has vivido hasta ahora del increíble SONIC porque vas a enfrentarte a algo rabiosamente nuevo. Endiabladamente divertido. ¡¡SONIC 3!! ¡Lo máximo de SONIC!.

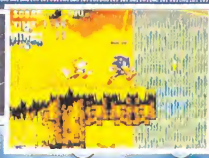
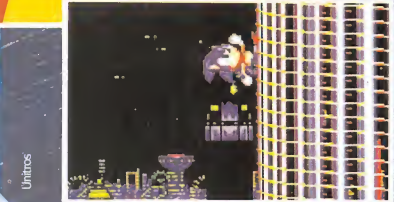
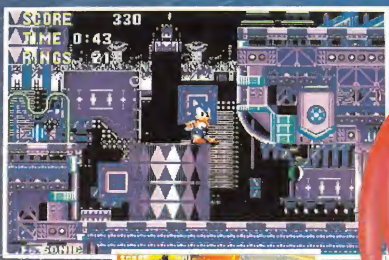
¿Te enrolla meterte en líos? A través de 6 enrolladísimas fases te **¡Apúntate 3!** encontrarás de todo. Ciudades submarinas, mundos helados, ferias diabólicas... y, por supuesto, a ROBOTNIK dispuesto a amargarte la vida.



¿Eres rápido de coco? Velocidad turbopropulsada, scrolls de más de **¡Apúntate 3!** 12 planos y uno, ¡superpuestol!. "Looping" vertical, horizontal y lateral... ¡De vértigo!

¿El cuerpo te pide acción? ¡Prepárate a estranar poderes!. Atrae los **¡Apúntate 3!** anillos con la BURBUJA IMAN, conviértete en BOLA DE FUEGO y elige ataque: circular, aéreo, aéreo doble, terrestre o turbo. ¡Impresionante!. SONIC 3. ¡A ver quién te para los pies ahora!

¡Todo un número uno!



GA
DRIVE

SONIC



**A PARTIR DEL
11 DE MARZO**

**MÁS DE
10.000
PREMIOS
TE ESPERAN
DONDE NADIE
PUEDE VERLOS.**

**¡¡ Sólo tú
con tu SEGA VISAOR
INTERACTIVO !!**

Si el juego va a romperte los esquemas, la Campaña de T.V. no iba a ser menos.

Con SONIC 3, ¡¡LLEGA LA T.V. INTERACTIVA!!.

A partir del 11 de Marzo, deberás estar atento a tu T.V. porque emitiremos el spot de SONIC 3 que desvelará el gran secreto.

Durante el mismo, aparecerá en pantalla una zona roja interactiva. ¡Es el momento!. Ten listo tu SEGA VISAOR INTERACTIVO y colócalo sobre ella.

¡Uno de estos personajes aparecerá con toda nitidez!. SONIC, TAILS, KNUKLES o el malvado ROBOTNIK.

¿Cuál es el tuyo? hay más de 10.000 regalos ocultos en tu SEGA VISAOR INTERACTIVO. Entre ellos más de 100 cartuchos de SONIC 3 y miles de sorpresas de lo más exclusivas.

¿Cómo conseguirlo?. Lo encontrarás, totalmente gratis en el Hobby Consolas de Marzo, o bien en el Suplemento Dominical de EL PAIS del 6 de Marzo.

¡No te quedes sin él!. ¡Entra en la dimensión interactiva de SONIC 3!.



**¡¡AHORA, ESTRENA
MEGA DRIVE
CON SONIC 3!!
El Nuevo Pack Incluye:
MEGA DRIVE
2 MANDOS CONTROL
SONIC - SONIC 3**



SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

PACIFIC

★ S T R I K E ★™

Simulador

Con Origin puedes rehacer la historia. En Pacific Strike la Segunda Guerra Mundial puede tomar otro camino gracias a tu talento de piloto. Participa en todas las grandes batallas con todos los aviones de caza, con unos gráficos de una precisión sorprendente y los perfectos sonidos de los Wildcats de Pearl Harbour y los Avengers de Guadalcanal.

Disponible en PC.



ORIGIN
We create worlds.
Una división de Electronic Arts™

© 1999 Electronic Arts Inc. Origin y el logo Origin son marcas registradas de Electronic Arts Inc. en los Estados Unidos y en otros países. Origin es un nombre comercial de Electronic Arts Inc. Origin y el logo Origin son marcas registradas de Electronic Arts Inc. en los Estados Unidos y en otros países. Origin es un nombre comercial de Electronic Arts Inc.



ELECTRONIC ARTS™

DROSOFT Morafín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

SUMARIO



10 INFORME: NUEVAS MÁQUINAS



Para todas aquellas que ya estéis aburridas de jugar con "la de siempre", aquí tenéis un estudio a fondo de las nuevas máquinas de novísima generación: 3DO, Jaguar, CD y CD 32. Se trata de formatos evolucionarios, con los que pasaréis de un salto de la "época jurásica" del hardware a su siglo XXI.

14 PREVIEW SIM CITY 2000



La casa es más sencilla, a más complicada según se mire, que «El Palés» o «El Monopoli» —qué tiempos aquellas...—. Los estratagos de Maxis nos presentan un programa que os resultará muy urbano; se trata de «Sim City 2000». En él misma, como ya sabéis, no os dedicareis a comprar casas, hateros a urbanizaciones, sino construir, construir y construir. Y, además, edificar tanta en el presente siglo XX como en el futuro representada por el siglo XXI. Todo un reto para las futuras arquitectas, ingenieras o "padres de la patria".

46 PUNTO DE MIRA MORTAL KOMBAT

¿Es uno de los mejores juegos de lucha que existe —en cualquier formato...— o se trata de una palmicoma constante? Can sangre o sin ella, lo cierto es que «Mortal Kombat» trae sus armas de gracia presentando sus armas a los usuarios de PCs. La batalla ha comenzada y la victoria final puede ser vuestra.



SAM & MAX



«Sam & Max» es la última y la mejor de LucasArts. Por esta sencilla razón, nos

hemos dado prisa en terminar el programa para presentaros su destripe. Pero no sintáis lástima; no abrimos en canal al subseña y a su compañero el conejo. La que hacemos es ayudaros a completar esta excelente aventura gráfica de la compañía número uno en esta especialidad, es decir, LucasArts.

VIDEOCONSOLAS

60 Variedad y calidad son las palabras que mejor definen nuestra sección de Videocónsolas. O no en variedad: «Pinball Dreams», «Bram Stoker's Dracula», «Aera The Ace», «T.M.H.T. III Radical Rescue», «Sonic The Hedgehog 3», «Greatest Heavyweights», «Desert Strike», «Clay Fighters» y «Castlevania: The New Generation». De lo que si estamos seguros es que la calidad de estos juegos es muy alta.



17 PREVIEW MICROCOSM

Es "un viaje alucinante" llena de "chips prodigiosas"... La aventura de Psychosis nos traslada al interior del cuerpo humano, dentro de una nave. Os suena... Es un "flour" parecido al que se hacía en películas como «Viaje alucinante» o «El chip prodigioso». Tenemos que localizar un problema inmerso en nuestro huesos, que nos revuelve las tripas y nos trae de cabeza.



33 REPORTAJE: ANIMÁTICA

Para una vez que tenemos la oportunidad de prescribir de la labor patria, no vamos a pasar por alta esta ocasión. Animática, empresa catalana y una de las primeras de Europa en su especialidad, es la vanguardia de la infografía española. En este reportaje os cantamos el presente de esta compañía y su futuro más inmediata.



Fuerte, muy fuerte es el juego que rompe nuestra parada. Se trata de «In Extremis», un programa de la compañía Delphine, que parece trasladarnos al mundo de «Alien, el octavo pasajero». Estamos en una nave llena de aliens y no tiene que quedar un vivo... Pero tranquilos, no todo va a ser destruir. También en nuestro número de marzo os proponemos construir ciudades del futuro, «Sim City 2000», reforestar zonas áridas, «Lost Secret of the Rain Forest», devolver la vida a un reino, «The Hand of Fate», curar nuestros dolores corporales internos, «Microcosm»...

Increible pero cierto: «Mortal Kombat» ha saltado al formato PC y lo ha hecho de una forma contundente. Os proponemos este "juego sangriento" como Punto de Mira, al igual que «Innocent Until Caught», «Return to Zork», «Dungeon Hack», «Oscar». Nuestros Patas Arriba son dos programas tan dispares como buenos: «Sam & Max» y «Dracula Unleashed». Y la misma ocurre con los maniacos de Ferbergán, que nos presenta «Might and Magic IV» y «Lands of Lore», para disfrutar plenamente de los JDRs.

No podemos olvidarnos, antes de cerrar este editorial, de los tres temas de «vanguardia» que incluimos en este número. CES, Animática y Nuevas Máquinas, son nuestras tres propuestas que engloban la feria americana que se celebró en Las Vegas, el avance tecnológico de una empresa infográfica española y la revolución tecnológica que supone la aparición de nuevas consolas. Como leéis, Micromanía está en todo y con todos.

6 MEGA JUEGO IN EXTREMIS

El última juego de Delphine, nos sumerge en un mundo de aliens...

8 ACTUALIDAD

La mejor sección para estar al día de toda la que ocurre aquí y allí.

15 PREVIOUS

«Lost Secret of the Rain Forest» y «The Hand of the Fate» son dos juegos que prometen, continuarnos ambos de juegos famosos, o es que no recordáis «Eca Quest» y «Legend of Kyrandia».

19 REPORTAJE LAS VEGAS CES 94

La mítica feria de programas en la americana ciudad del juego.

26 MANIACOS DEL CALABOZO

Por enésima vez, Ferbergán nos saca de nuestras laberintas.

28 S.O.S. WARE

Y no sólo una maníaca os ayuda, también nasatras la ayudamos.

29 PUNTO DE MIRA

De «Man Enough», «Links Championship», «Jim Power», «American Revolt», «Syndicate Data Disk», «Blue & Gray», «Cyberpunks» y «Bubba'n'Six».

36 MICROMANÍAS

La seriedad ante todo, máxime en esta sección.

38 TECNOMANÍAS

Noticias y todas las características técnicas de las "aparatos" que os interesan.

40 PUNTO DE MIRA

De programas como «Innocent Until Caught», «Return to Zork», «Dungeon Hack» y «Oscar».

48 DRACULA UNLEASHED

Toda la sangrienta historia de Dracula, mordisica a mardisico.

50 ESPECIAL MANIACOS LANDS OF LORE

Un Juego de Rol can una brujá muy mala... Scata, acchándanos constantemente...

59 CARGADORES Y CÓDIGO SECRETO

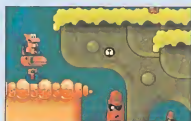
Nuestra sección de Cargadores se vuelve a enriquecer con más Códigos Secretos.

66 PANORAMA

Es la mejor manera de acabar una revista: con música y cine.

EDITA HOBBY PRESS, S.A. Presidente: María Andriano. Consejero Delegado: José I. Gómez-Centurión. Director: Domingo Gómez. Subdirectora: Cristina M. Fernández. Director de Arte: Jesús Caldeiro. Diseño y Autodiseño: Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante). Redactor Jefe: Javier de la Guardia. Redacción: Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrera, Oscar Santos, Enrique Béjar, José C. Romero (Trabajacones). Secretaria de Redacción: Lina González. Director Comercial: María C. Pezera. Coordinación de Producción: Lola Blanco. Correspondientes: Marçal Rosenthal (U.S.A.), Derek Della Fuente (U.R.), Eva Hooghe (Alemania), José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente. Redacción y Publicidad: C/De los Ciruelos, nº 4. 28200 San Sebastián de los Reyes (Madrid). Tel: 654 81 397 / Fax: 654 80 892. Impresión: Altamira Cón. Barcelona, Km.11, 200 28027 Madrid. Tel: 747 33 33. Distribución: Cielos, S.A. Tel: 931 683 03 60. Motos de los (Baccaron). Circulación controlada por: O.J.D. Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información. MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor. Depósito legal: M-15.436-1985. Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Nueva mascota de Millenium



● La compañía británica Millenium, famosa entre otros por los juegos que tienen como protagonista al agente secreto James Bond, está desarrollando un nuevo programa que tendrá como protagonista un personaje llamado Pinkie, para PC y Mega Drive.

Poco se sabe acerca de su desarrollo, salvo que con toda probabilidad será un arcade de plataformas, en el que nuestro protagonista -gran amante de la

naturaleza, de los dinosaurios y poco amigo de las armas- vendrá a nuestro planeta en la época de los "grandes reptiles" para salvarlos de la extinción.

Las mejores películas «compactadas»

● El auge que están teniendo los sistemas multimedia en nuestro país ha provocado que gran cantidad de software aparezca al mismo tiempo en los Estados Unidos y en España. Tras «CineMania 94» de Microsoft, está a punto de llegar «Midnight Movie Madness», una guía visual en

la que podremos observar clips y trailers originales de cerca de 100 películas del género. Igualmente, los «trekkies» tendrán sus CD-ROMs monográficos de la serie, y llevarán por nombre «Star Trek: Interactive Technical Manual» y «Star Trek: Deep Space Nine: The Hunts».

Resultaba elemental



● El personaje de Sherlock Holmes nos trae de nuevo una importante novedad de la mano de la compañía Viacom. Se trata del tercer volumen de la serie «Consulting Detective», editada exclusivamente en formato CD-ROM. El

programa sigue la línea trazada por sus antecesores, con nuevos casos que resolver y misterios que desvelar, todo ello en unas secuencias de video a todo color realmente fantásticas. Paciencia, que en breve estará disponible.

Una atmósfera opresiva lo envuelve todo. Un sentimiento de soledad absoluta nos invade allí donde vamos. Sólo es un juego.

¿Sólo...? Muchas veces nos cuesta creerlo. Evidentemente, una nueva generación se está abriendo paso. Atrás van quedando los programas cuyo único objetivo era entretener durante un rato al usuario. Algo que no se puede pensar al jugar con «In Extremis». La última producción de Delphine Software viene dispuesta a pensar. Y no lo decimos únicamente en un sentido metafórico...



Detras de cada puerta puede saltar la liebre... o el alienígena. Es necesario andar con mil ojos por todos los pasillos.



El acceso al inventario será indispensable en determinadas ocasiones, sobre todo cuando necesemos usar el ascensor.

- BLUE SPHERE/DELPHINE
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- AVENTURA/ARCADE

La pregunta, en muchas ocasiones, llega a plantearse uno sin quererlo. Porque no es posible contemplar ciertas cosas sin quedarse con la boca abierta por el asombro. Obviamente, estamos hablando de «In Extremis» y lo que nos estamos cuestionando es: ¿cómo lo han hecho? Los culpables de que nos planteemos tantos interrogantes no son otros que los muchachos de Blue Sphere, nuevos en este plaza si la memoria no nos falla, pero que con el respaldo de Delphine han dado forma a una auténtica «pasada» de la programación.

No habíamos vuelto a saber de Delphine desde «Flashback», ya sabéis, aquella joya con unas animaciones increíbles, la técnica rotoscopia y todo lo demás. Pero hay que reconocer que cuando las esperas conducen a resultados como el presente, habría dado igual un par de meses más. "Muy animados están estos", pensaréis. Bueno, no lo vamos a negar. Claro que, cuando contempléis «In Extremis», quizá nos deis la razón.

LA SOLEDAD DEL HÉROE

Un viejo adagio reza que aquel que mata una vez es un asesino, mientras que quien lo hace miles se convierte en un héroe. Adivina que parte del dicho nos va a tocar asumir. Estamos en pleno siglo XXI. El hombre ha comenzado a ampliar sus horizontes en dirección al espacio, con la vista puesta en un futuro lejano, cuando las colonias extraterrestres se conviertan en una

realidad. De hecho, se estaban desarrollando experimentos en esta línea cuando ocurrió lo que ocurrió. En un laboratorio espacial encargado de investigaciones genéticas ha pasado «algo». Así, entre comillas y tan ambiguo como pueda llegar a sonar. Nadie sabe qué. Simplemente, los contactos se han perdido y la posición orbital de la nave es un completo enigma. El Ministerio de Defensa terrestre ha convocado a una reunión de urgencia a los más experimentados y capacitados pilotos de todos los sistemas encargados de la misión de localizar el laboratorio e investigar los hechos acaecidos.

Y aquí aparecemos nosotros, en el papel de Bob Jones, quizá no uno de los más cualificados miembros de las fuerzas de élite, pero sí de los más decididos. Y la aventura comienza en el instante en que la presencia de una desconocida nave es recogida en el radar de Bob, mientras está explorando el cuadrante que le ha tocado en suerte. Los insistentes mensajes en los que se requiere una identificación al desconocido obtienen un silencio total como única respuesta. ¿Será posible que nos encontremos ante el laboratorio? Los monitores de la computadora central señalan la no existencia de vida a bordo. Y cuando nos disponemos a comunicar el descubrimiento, las pantallas del puesto de mando parecen volverse locas. Continuos mensajes de averías se suceden ante nuestros oídos. Hasta que somos

informados de que nuestra nave está a punto de desintegrarse. No hay un segundo que perder. Bob se viste rápidamente con su traje espacial dispuesto a abordar la nave que flota frente a él.

Apenas se ha acercado hasta el laboratorio, cuando una explosión le sacude con una violencia desmesurada. Los sistemas de su traje le indican las leves daños que éste ha sufrido. Pero esos mensajes pierden su importancia cuando Bob descubre, entre asombrado y horrorizado, lo que se oculta en el perdido centro de investigación.

Una terrible lucha debe haberse producido allí, y no parecen existir supervivientes. Tales temores quedan confirmados al descubrir a uno de los tripulantes o, mejor dicho, lo que queda de él. Algo desconocido y muy peligroso ha invadido la nave. El terror comienza a apoderarse de él.

Algo desconocido y muy peligroso ha invadido la nave y Bob está solo. Completamente solo... El terror se apodera de él.

nuestro protagonista cuando un agudo chillido llega hasta sus oídos. Aquello que ha acabado con los científicos todavía ronda por los pasillos, y entonces Bob se da cuenta de que la evacuación no le concedió el tiempo necesario para informar sobre su posición. Nadie sabe qué está allí. Se encuentra solo... Completamente solo...

LA CLAUSTROFOBIA HECHA JUEGO

Si por algo destaca «In Extremis» es por su sensacional ambientación. Una sensación asfixiante y claustrofóbica nos invade nada más comenzar a

RECORTA Y ENVÍA ESTE CUPÓN A: **DELPHINE** P.O. SANTA MARÍA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID.

OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA
P.V.P.: 6.990 PTS. ¡¡ESTE MES PUEDES CONSEGUIRLO
POR SÓLO 5.990!!

Sí, deseo recibir contra reembolso el juego
«IN EXTREMIS» VERSIÓN PC (3 1/2")
al precio de 5.990 pesetas,
(más 250 pts. de gastos de envío).

NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
POBLACIÓN:
PROVINCIA:
TFNO:
C.P.:
Nº. CLIENTE:

IN EXTREMIS



Nadie puede oír tus gritos...

deambular por los pasillos del laboratorio. Un sentimiento de angustia comparable al que cualquiera pudo sufrir ante las imágenes de una película que nos viene a la memoria como un fogonazo, «Alien. El octavo pasajero». «In Extremis» no tiene nada que envidiar al fantástico film de Ridley Scott en cuanto a su atmósfera, pesada y realista, y su argumento, en cierto modo similar.

Lo que ha ocurrido no se sabe a ciencia cierta, pero está claro que algún experimento se les ha ido de las manos a sus tripulantes. Un terrible experimento, pues todas las cubiertas de la nave aparecen pobladas por dantescas criaturas que nos han confundido con la mosca que se queda prendida en una telaraña, puesto que nada más detectar nuestra presencia han comenzado un acoso que puede acabar, a no ser que lo remedemos, con nuestra destrucción.

Esta producción al alimón de Blue Sphere y Delphine se ha diseñado como una combinación de aventura y arcade, presentando en pantalla una conseguida perspectiva subjetiva, a la que se han añadido detalles que llegan a sorprender, tanto por su perfección técnica, como por su originalidad. El primer punto reseñable hace mención a algo que, de entrada, puede parecer extraño. Nada más comenzar a andar, podremos apreciar cómo toda la imagen de la pantalla "tiembla", se mueve al mismo tiempo que lo hacemos nosotros. No, vuestro monitor está bien, no os preocupéis. Lo que ocurre es que el realismo de «In Extremis» llega a tan altas cotas que hasta ese movimiento ascendente y descendente que todos tenemos al desplazarnos ha sido fielmente reflejado.

El segundo punto hace referencia al entorno del protagonista. Recor-

demus que somos astronautas. Como tales, vamos equipados con un traje apropiado. Y claro, nuestro rostro se encuentra aislado del exterior. Por eso, cuando conseguimos

eliminar a algún enemigo —y disculpados por lo violento de la expresión— haciéndolo reventar a base de disparos, observaremos cómo sus repugnantes fluidos se deslizan por el cristal de nuestra escafandra, hasta desaparecer. Violento, sí. Realista, sí. Ni más ni menos que como cualquier película de ciencia ficción en la actualidad, por muy apta para menores que sea.

DEL ROTOSCOPE AL 3D

Si la memoria no nos falla, este es el primer programa en el que Delphine se adentra en el 3D. Recordemos que «Cruise for a Corpse» estaba diseñado como una aventura gráfica, haciendo uso de vectores y perspectivas tridimensionales en parte de su desarrollo y, por tanto, no debe ser considerado como un juego 3D.

Y lo han hecho a lo grande. Delphine ha desplegado un talento enorme para la realización de un fabuloso programa en el que, en todo caso, podría echarse de menos algo más de velocidad. Pero más bien pen-

«In Extremis» no tiene nada que envidiar a «Alien. El 8º pasajero» en cuanto a su gran realismo y excelente historia.



La fauna que puebla el laboratorio espacial ha decidido que en su territorio no hay sitio para nosotros.

samos que el ritmo impuesto no ha sido limitación de la técnica de programación, sino que está hecho a propósito, pues nos encontramos inmersos en un ambiente en el que la excesiva rapidez chocaría con el tono realista.

Para finalizar, podríamos decir que «In Extremis» es uno de esos programas con los que gusta jugar durante mucho tiempo. Tomándose con tranquilidad, avanzando poco a poco, explorando todos los rincones del mapeado de los numerosos niveles que lo conforman, pudiendo, incluso, augurar durante semanas ante el ordenador sin perder ni un ápice de interés por parte del usuario en cuestión. Es un juego, en definitiva, realizado con una perfección exquisita, con el gusto por los detalles de calidad que hacen a un programa sobresalir de entre la masa y situarse en una posición privilegiada. En pocas palabras, un megajuego por derecho propio.

F.D.L.

94

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	95
SONIDO	80
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	92

Prácticamente todo. La sensación de realismo conseguido, el envolvente argumento, la fantástica realización técnica...

Juegos como «In Extremis» no tienen puntos negativos. Solamente podríamos reprocharle algo si no nos gustarían los programas en 3D.



Se necesita un estómago fuerte para soportar la visión de los repugnantes restos de los enemigos.



Hay que tener mucha cabeza, si señor. Pero comparándonos con el ser de la imagen, no hay color.



Algo está muy claro, y es que los programadores de «In Extremis» nos parecen un "pelin" retorcidos.

Junto al lado oscuro



● LucasArts, tras el gran éxito obtenido con «X-Wings» y sus posteriores discos de misiones, está a

punto de lanzar «The Force Unleashed», una nueva aventura espacial. Con un método de control muy parecido al primero, en esta ocasión no lucharemos junto a las fuerzas rebeldes, sino con el Imperio, a los mandos de la flota de Darth Vader. Nuevas aventuras y misiones que llevar a cabo estarán disponibles hacia la primavera, en lo que promete convertirse en otro éxito de la todopoderosa LucasArts.

Viene para hacernos compañía

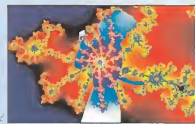
● Mucho hemos tenido que esperar para disfrutar de la segunda parte de «Alone in the Dark», de la compañía francesa Infogrames. Erbe ha anunciado que en breve tiempo este programa estará con

nosotros, dispuesto a ponernos la carne de gallina con sus espectaculares escenarios y escalofriantes personajes. Y además, como no podía ser de otro modo, con todos los textos traducidos a nuestro idioma.

Videos musicales en Pc y Amiga CD32

● «Video CD» es el nombre de un nuevo producto de la compañía Omnimedia. Gracias a él, podremos visualizar discos compactos que unen tanto música como video.

Así, en nuestras pantallas de PC y Amiga CD32, tendremos la oportunidad de ver los últimos éxitos de artistas como Pink Floyd, Tina Turner o Queen, como si de un video-clip de televisión se tratara.



Además, también será posible utilizarlo para los juegos que aparecen en dicho soporte.

Combat Classics 2

● Dos de las compañías con mayor prestigio en el campo de los juegos de estrategia son sin duda alguna Empire y Micro Prose. Pues si por separado son dos auténticos «monstruos», imaginarios lo que puede ser un pack que reúne tres grandes títulos para PC de ambas

firmas. Los programas del paquete que lleva por título «Combat Classics 2» son: «F-19 Stealth Fighter» y «Silent Service II» de Micro Prose, junto con «Pacific Islands» de Empire, con lo que la diversión parece estar asegurada para los incondicionales de la simulación.

GALA DE ENTREGA DE PREMIOS COCA-COLA/UN AÑO DE ROCK



¡Ven a la Gran Fiesta del Pop y del Rock de la mano de Eva Pedraza y Enrique San Francisco, te sorprenderán con las mejores actuaciones en directo!
¡LUEGO NO DIGAS QUE NO TE AVISAMOS!

Si deseas asistir a la gala de entrega de Premios Coca-Cola/Un Año de Rock, que se celebrará el 10 de Marzo de 1994 en el Pabellón del Real Madrid, llámanos de 16 a 18.30h al tel. (91) 654 81 99. Las primeras 100 llamadas tendrán una entrada.



LOS NUEVOS PROYECTOS DE INTERPLAY



lyson Goddard, director de relaciones públicas para Europa de Interplay, visitó nuestra redacción para mostrarnos los nuevos juegos de la compañía. Comenzamos con «Star Trek 25 Anniversary CD-ROM», una nueva versión de la aventura en la que se han incluido las voces reales de los protagonistas de la serie y se han modificado las dos últimas misiones. «Sim City CD-ROM» es una reedición del clásico juego al que se le han incorporado mejoras como video real, efectos de sonido digitales... en fin el resultado es bastante impresionante. «Castle II Siege & Conquest CD-ROM» también incluye escenas de películas de época además de una base de datos cedida por la BBC en la que se explica todo sobre las fortalezas medievales. Otra interesante iniciativa de Interplay es «10th Anniversary Anthology», una colección de juegos clásicos en CD. «Voyeur» es un juego de CD-ROM en el que se junta el espionaje y el sexo, está protagonizado por los actores Robert Culp y Grace Zabriskie. «Zambia Dinosaurs from the Planet Zeiloid» combina emoción y aventura mezcladas con dinosaurios y proyectos en el tiempo. Como veis, una auténtica avalancha de CD-ROMs.

En cuanto a proyectos para algo más adelante, podemos destacar «Stonekeep», que parece definitivamente sólo saldrá en CD-ROM, «Space Federation», un producto en floppy que nos lleva a lejanas galaxias y «Star Trek: Starfleet Academy» también en floppy y basado de nuevo en la popular serie de TV.

LA NUEVA ANDADURA DE ACCLAIM

La compañía norteamericana Acclaim Entertainment, cuyos productos para consola son harlo conocidos, comercializados bajo las marcas Acc, LNN, Flying Edge y Arena, ha llegado recientemente a un acuerdo para la distribución en nuestro país de sus programas a través de Buena Vista Home Video, empresa perteneciente a The Walt Disney Company.

La unión de estos dos líderes desembocará a buen seguro, en una gran oferta de cartá al usuario que podrá encontrar multitud de títulos a su disposición para Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy o Mega CD, además de periféricos como pads o distintos modelos de joystick. Desde aquí les deseamos suerte y esperamos que su nueva andadura revierta en un beneficio directo para todos los poseedores de consolas.



LA LOCURA LLEGA A TOPO

SUPER SCRYLIS 3D

■ TOPO SOFTWARE
■ En preparación: PC

Fuentes bien informadas nos han confirmado que en Topo Software se están empezando a volver locos y quieren hacer lo propio con todos nosotros. La causa no es otra que su más reciente y ultra adictiva producción, «Super Scrylis 3D». Esta viene a ser a la jue-



gos de ordenador lo que el cubo de Rubik fue a los rompecabezas. Se trata de un programa en el que tendremos que manejar y rotar cuerpos geométricos en el espacio, con el único objetivo de encajar de un modo determinado diversas piezas hasta resolver el puzzle. Parece fácil, ¿verdad? Pues no lo es en absoluto. Por lo menos, una vez superados los cuatro o cinco primeros niveles.

Además, como el afán por conseguir resolver las pruebas o que nos sea mejor, el componente de adicción del juego es exagerado. Estamos ya impacientes por jugar con él.

LOS MEJORES JUEGOS DEL 93

Aquí tenéis la lista de los mejores del 93 obtenida del recuento de los votos que todos vosotros nos habéis enviado. Aprovechamos, además, esta ocasión para agradeceros vuestra participación.

PROGRAMA DEL AÑO: DAY OF THE TENTACLE

ROL: COBRA MISSION

ESTRATEGIA: DUNE 2

SIMULADOR: X-WING

AVENTURA: DAY OF THE TENTACLE

ARCADE: PRINCE OF PERSIA 2

DEPORTIVO: PC FUTBOL

GRÁFICOS: THE 7TH GUEST

BANDA SONORA: X-WING

PROGRAMA EN CD-ROM: THE 7TH GUEST



Ganador de una Mountain Bike de la convocatoria «Los mejores juegos del 93»

Pedro José Portero Gaona. (Zaragoza)
Pablo Rodríguez Oitebén. (Vigo)
David Toledo Esquina. (Burjassot-Valencia)
Jose M. Correa Pablos. (Sta. Coloma-Barcelona)
José J. Martínez Sarmentero. (Valladolid)
Jose A. Torres Arroyo. (Majadahonda-Madrid)
Sergio Sánchez Franco. (Las Gabias-Granada)
Jesús Condeal Gómez. (Ariño-Teruel)
Iván Risqueque Murillo. (Cardanyola del Valles)
Rubén González Pedrera. (Rivas-Madrid)

OTRA DIMENSIÓN LEOKADIAN

■ BLOODHOUSE
■ En preparación: AMIGA, PC



Comandadas por Mikka Miettinen, el equipo de Bloodhouse está enfrascado en la programación de un juego que saldrá, con toda probabilidad, al mercado en verano. Su nombre es «Leokadian», y se trata de una aventura en la que se ha recreado una atmósfera que nos recordará a la de la famosa serie de TV, «Twin Peaks».

Leokadian es el nombre de la ciudad en que se desarrolla la acción. Allí está suscitadas sus vocaciones Benjamin, el protagonista, junto a su tía, un inventor chiflada. El alacado científica ha descubierta algo muy importante: el secreto de las viajes en el tiempo. La máquina que permite acceder a diversas épocas de la historia será, accidentalmente, manipulada por Benjamin, abriendo una puerta que, para más inri, en lugar de permitir el pasa a un túnel temporal, la hace a otra dimensión.

«KGB» EN CD-ROM CONSPIRACY

■ CRYO/VIRGIN
■ En preparación: PC CD ROM



En breve se publicará en nuestra país «Conspiracy», una versión «enhanced» de «KGB» que incorpora multitud de magníficas animaciones, entre las que se incluyen unas muy especiales. Tanto, que están protagonizadas por una de las actrices más canónicas del mundo del cine, Donald Sutherland. Este ha prestado su carismática imagen al programa encarnando al padre del héroe de la historia que se narra en el juego. Par tanta, ahora pademas tener un aliciente más para disfrutar de lo más reciente producción en Cd-Ram de Virgin.

PEQUEÑOS PERO VELOCES MICROMACHINES

■ CODEMASTERS
■ Disponible: AMIGA IMPORTACION
■ En preparación: PC



San, par supuesto, las Micromachines. Si, esas diminutas reproducciones de vehículos a matar que desde hace un tiempo causan furor en los jugueteros. Ahora, también provocarán «stragos en los ordenadores, pues acaba de salir la versión Amiga— en el mercado inglés—, y en breve la hará la de PC.

Tras su debut en el mundo de las consolas, «Micromachines» viene can ganas de conseguir un gran éxito en formato ordenador. Y puede lograrla sin excesivas problemas, la verdad sea dicha. Nos encontraremos con las carreras más competitivas y estrafalarias que imaginemos. Tendremos que pilotar nuestras máquinas a través de decaradas tan «sugentes» como un pupitre de escuela, una bañera, un jardín lleno de flores, etc. Caches deportivas, fórmulas 1, tanques, helicópteros y otros vehiculos cantanlar la pequeña fauna de «Micromachines». Un título al que habrá que seguir muy de cerca.



ACCIÓN TOTAL SCAVENGER 4

■ PSYGNOSIS
■ En preparación: PC CD ROM

Tras el lanzamiento de «Microcross», Psynosis nos tiene preparado otro estupendo CD-ROM, cuyo título provisional es «Scavenger 4». Se trata de un shoot'em up estructurado en cuatro niveles multifase cuya característica principal es una elevadísima calidad gráfica. El equipo de programación está formado por doce personas que trabajan sin descanso en pro de realizar uno de los juegos más espectaculares que se hayan visto hasta la fecha.

El nombre del juego hace referencia al de la nave que manejamos, «Scavenger». Nuestra misión será descubrir el motivo por el que los ordenadores de un sistema solar lejano, se han empezado a volver locos. Por el momento, no se ha establecida su fecha de lanzamiento pero esperamos que no se demore demasiado.



DISEÑO ITALIANO ALIEN VIRUS

■ ICE SOFTWARE
■ En preparación: PC CD-ROM

La fecha aproximada de lanzamiento de «Alien Virus» será el próximo verano. Y ya nos parece muy tarde. La razón no es otra que los comentarios que hemos podido oír sobre este juego. Se dice que «Alien Virus» posee tal calidad que es probable llegue a desplazar a títulos como «The Lawnmower Man» o «Rise of the Robots» en el mundo del CD. «Alien Virus» está siendo programado por un equipo italiano, y es una aventura espacial con estrategia. El protagonista del juego es un ingeniero que regresa a casa tras permanecer tres meses en el espacio. Al llegar a su hogar, se entera de que su hija, Cherry, y toda la gente que conocía ha desaparecido sin dejar el más mínimo rastro. Nuestra tarea será encontrarla los personajes desaparecidos. Todas y cada una de las escenas de «Alien Virus» combinan el 3D con secuencias de acción. Espectacular y simple de manejar, gracias a su interface «point and click», cuenta además con multitud de digitalizaciones sonoras que contribuyen a crear una perfecta ambientación.



CONSPIRACY

- DONALD SUTHERLAND, EN EL PAPEL DE TU PADRE Y ÚNICO AJUDDO, TE DARÁ PISTAS MEDIANTE DIÁLOGOS E IMÁGENES DIGITALIZADAS A LO LARGO DE TODO EL JUEGO.
- HISTORIA A MODO DE PELÍCULA CON INTRIGA Y TRAMAS PROPIAS DE LA MAS PODEROSA POLICIA SECRETA DEL MUNDO.
- TEXTOS DEL JUEGO EN CASTELLANO.

UNA AVENTURA EN PC CD-ROM

CON DONALD SUTHERLAND

Distribuido por: **Arcadia**

© 1992 CRYO Interactive Entertainment (P) 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados.

NUÉVAS N

Más allá de los 32 bits

3DO, Jaguar, CD-I, CD 32... No cejamos en nuestro asombro según vamos leyendo las siglas de lo que siempre se promete será el estándar del futuro. ¿Qué hay de cierto en lo que nos prometen las distintas compañías? Sobre este tema podría correr mucho la tinta. En este artículo intentaremos desvelar algunos de los misterios que rodean las nuevas máquinas. Esperamos que os sea útil.

3DO: una apuesta por el futuro

Tres letras han estado recientemente en la boca de todos los aficionados a los videojuegos. Estos son 3DO. Desde que se creó el estándar hasta ahora han transcurrido muchos meses. Lo preguntó que inevitablemente surge es, ¿existe de verdad el formato 3DO?

Pues existe, al menos en Estados Unidos, y desde mayo también estará disponible en el Reino Unido. Panasonic no hizo la primera compañía en distribuir comercialmente lo que ya se contempla como la máquina del futuro. Real 3DO, nombre comercial que recibe 3DO de la multinacional japonesa, cuesta algo menos de cien mil pesetas, se basa en un CD, no en cartucho, y se puede adquirir, de momento, sólo en lugares muy selectos.

¿Cuáles son las características técnicas de esta nueva máquina? Pues os los vamos a explicar brevemente. En primer lugar destaca la posibilidad de mostrar imágenes en 24 bits. Esto implica que contaremos con más de dieciséis millones de colores en lo pantalla. Si tenéis en cuenta que los emisores de televisión sólo permiten alrededor de dos millones os podréis hacer una idea de lo que tendremos ante nuestros ojos. La velocidad de proceso de animación de 3DO es alrededor de cincuenta veces más rápida que la de las videoconsolas y los ordenadores personales. En cifras significa poder mover de 36 a 64 millones de píxeles por segundo.

El sonido de 3DO es comparable al del CD Audio, con el que por supuesto es totalmente compatible.

En lo referente a la animación, 3DO permite pantalla completo a una media de 30 imágenes por segundo, os recordamos que el cine muestra 24 imágenes por segundo.

El CD de 3DO posee doble velocidad para conseguir mayor rapidez de acceso y transferencia de datos. Y, por terminar, 3DO es compatible con Fato CD.

Resulta algo impresionante leer este serie de características, sin embargo todavía hay más. El acuerdo MPEG (Motion Pictures Experts Group), un sistema de compresión de imágenes de vídeo, es soportado también por 3DO. ¿Esto que supone? Supone que

podremos acceder al vídeo digital desde nuestro 3DO. Ver películas como si se tratara de un reproductor de cinta pero con una calidad de imagen y sonido muy superior a la actual. En breve estará disponible una expansión hardware para este revolucionario máquina con MPEG incorporada. Hasta entonces los compradores de un 3DO tendrán que conformarse con una emulación software de MPEG que tiene por nombre CinePak Video y se entrega con la máquina.

Pero la principal ventaja de 3DO no tiene nada que ver con la tecnología con la que ha sido desarrollada. Se trata más bien de una cuestión de marketing. 3DO, desde sus inicios, se ha desarrollado con la idea de convertirse en un estándar. Algo así como el VHS con el vídeo. De este modo, cualquier compañía puede fabricar y vender su propio 3DO con la única limitación de cumplir las características técnicas propuestas por la 3DO Company. Asimismo, los integrantes de 3DO Company son Matsushita (Panasonic, Technics y National), AT&T, Time Warner, MCA, Electronic Arts y Kleiner Perkins Caufield & Byers. En ellos reconocéis a una buena parte de los líderes de la industria de entretenimiento y comunicaciones. Una garantía para 3DO.

En lo referente al software, la lista de las compañías que están dispuestas a apoyar al 3DO crece día a día. Entre ellas: Acces Software Inc., American Laser Games, Bandai, Bullfrog, Core, Cryo, Dinamic Multimedia, Dino Dini Outside Edge, Danmark, Dynamix, Electronic Arts, Europress, GameTek, Gremlin, Interplay, Joleco, Laricel, Maxis, Microids, Microvalue, Microprose, Millennium, Namco, Ocean, Psygnosis, ReadySoft, Renegade, Sierra On Line, Sirmarils, The Software Toolworks, Sunsoft, Triabyte, THQ, UBI Soft, Virgin... más una larga lista que ya alcanzan a más de doscientas compañías del mundo entero.

Los juegos ya disponibles son: «Crash and Burn», «Shock Wave», «IntelliPlay Football», «Twisted», «Star Trek: The Next Generation», «Total Eclipse», «Stellar 7», «3D Football», «Mad Dog MacCree», «The Ocean Below», «Pga Tour Golf», «Space Shuttle», «Ro-



od and Rash», «Out of This World», «Putt Putt Joins the Parade», «Putt Putt Goes to the Moon», «John Madden Football», «Peter Pan», «Battle Chess» y «Lemmings». Y muchos más en breve.

¿Qué futuro le aguarda a 3DO en nuestro país? Es difícil de determinar. Expectativas: todas. Realidades: Panasonic no tiene aún fecha de lanzamiento de su Real 3DO, e igual ocurre con los modelos de AT&T o Sanyo. La respuesta a esta pregunta sólo podremos darlo cuando las compañías se decidan a que esta poderosa máquina esté en los estantes de nuestras tiendas. En ese momento veremos si 3DO responde de verdad a las esperanzas depositadas en él.

Jaguar: por delante de su tiempo

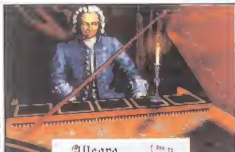
Atari Corporation llevaba un par de años anunciando que trabajaban en una super máquina. Su nombre clave: Panther. La pantera de la multinacional americano iba a poseer unas características técnicas revolucionarias. De repente, cuando todos esperábamos que anunciara su lanzamiento, desaparece toda referencia al proyecto. Para reaparecer en forma de otro felino, un jaguar, con unas posibilidades realmente impresionantes.

Jaguar, al igual que Real 3DO, ya se está vendiendo en Estados Unidos. Para el resto del mundo no hay fechas, no hay proyectos... En nuestro país po-

3DO
Adventures Showcase

3DO
CD 32

3DO
Adventures Showcase



JAGUAR INAS



rece que las primeras unidades serán importadas durante este mes de marzo. ¿Será cierto?

Los característicos técnicos de Jaguar son sorprendentes. Primero, una CPU de 64 bits que permite mover cantidades superiores a los 850 millones de píxel por segundo. Por supuesto Jaguar permite imágenes en 24 bits en una resolución de 768 por 576 píxel, los ton traidos y llevados 16,8 millones de colores y cinco procesadores destinados a gráficos, sonida y efectos que aumentan el rendimiento de la consola. Posee 16 megabits de DRAM y sus juegos vienen en cartucha. En breve estará disponible un CD-ROM.

Atari nunca ha tenido demasiada suerte con sus máquinas. Si llegó a popularizarse pero STE cayó pronto en el olvido. Esperemos que Jaguar no sufra el mismo destino. De momento no existe demasiada software para esta consola de 64 bits. Se entrega con un juego en 3D denominado «Cybermorph» y están disponibles títulos como «Raiden», «Crescent Galaxy», «Dino Dudes», que en versión de ordenador se llama «The Humans», «Club Drive», «Alien vs. Predator», «Cherished Frog II», «Kasumo Ninjas» y «Tiny Toon Adventures».

Nadie pone en duda que Jaguar es una máquina par delante de su tiempo. Aunque parece que la decisión de no lanzarla con CD desde el primer momento puede convertirse en su mayor hándicap. Atari sabrá.

CD-I: el sustituto del video



Philips ha estado por delante de su tiempo desde hace muchos años. Fue la multinacional holandesa la que revolucionó el mundo del audio desarrollando el Compact Disc. Y ahora pretende hacer la mismo con CD-I. Una máquina que no tiene nada que envidiar o ningún otro formato.

CD-I ha sido desarrollado como la extensión lógica de CD Audio. La idea de los ingenieros de Philips es de la sustituir en el ámbito doméstico al CD Audio, Photo CD y el video. Y hacerlo todo con una misma máquina enteramente multimedia. El hardware de CD-I es bastante específico y también bastante desconocido. Básicamente se trata de un lector de CD y de un exten-

sa colección de chips muy específicos deslindados a recoger los datos de la unidad y transformarlos en imagen y sonido.

El mayor hándicap de CD-I está en haber sido desarrollado a espaldas, por llamarlo de alguna forma, a los ingenieros de software de entretenimiento. Lo contrario de 3DO. CD-I está concebido más bien como máquina de educación con capacidades multimedia que como una consola de videojuegos. De ahí la importante falta de software de entretenimiento que CD-I sufre. Existen multitud de títulos musicales, artísticos, educativos... pero se ha olvidado, de momento, el aspecto más lúdico del aparato.

No le faltan, en cualquier caso, capacidades a CD-I para impresionarnos técnicamente. Y más si añadimos que en breve aparecerá una extensión hardware que permite compresión MPEG y de occesa a los usuarios de CD-I al video digital. Con 74 minutos de audio y video en un simple CD los juegos que utilizan esta posibilidad serán sin lugar a dudas espectaculares. Y si no llega a haberlos lo menos podremos utilizar CD-I como reproductor de películas. En Estados Unidos ya se venden los primeros títulos y se espera que para finales de este año el número de filmes disponibles en CD-I aumente considerablemente.

CD-I es la máquina que más tiempo lleva en el mercado de todos los que os hablamos en este repartaje. Es, también, la única que se puede adquirir oficialmente en España por el momento. Sin embargo su cuota de mercado todavía no ha pasado de ser algo marginal.

CD 32: la evolución de Amiga

Commodore nunca ha tenido demasiada suerte en nuestro país. Su Amiga llegó tarde y cuando parecía que se iba a imponer definitivamente fue ampliamente, pese a quien pese, sobrepasado por el PC. Amiga 500, 500 Plus y por último Amiga 1200 fueron los diferentes modelos que la multinacional intentó imponer. Ahora le ha llegado el turno al CD con CD 32, una modificación del injustamente olvidado CDTV.

El CD 32 está funcionando bastante bien en todo el Reino Unido. Son bastantes los compañías que dedican parte de sus esfuerzos a desarrollar software para esta máquina. Para los aficionados a leer los característicos técnicos diremos que CD 32 es básicamente un Amiga 1200 al que se le ha incorporado un CD-ROM de doble velocidad y del que se ha elimi-

do el teclado y la unidad de disquete. Posee un microprocesador 68020 a 14 MHz, dos megas de memoria RAM y un poletto de 16 millones de colores de los que puede, como máximo, mostrar 256.000 en pantalla en resolución 800 por 600. CD 32 es compatible con Photo CD y CD Audio.

De todas las máquinas de este informe es la que dispone de mayor número de títulos de software. Con el problema añadido de que Commodore no tiene representación oficial en España y sólo se pueden conseguir los juegos en algunas tiendas especializadas.

Una de los principales ventajas de CD 32, y también uno de sus principales limitaciones, es que es fácilmente convertible en un potente ordenador personal gracias a los puertos que posee y que permiten conectarle desde un teclado hasta un ratón pasando por una unidad de disquete o un disco duro.

CD 32 es una interesantísima máquina. Sin embargo ha sido diseñado como una extensión de una arquitectura, Amiga 1200, ya existente en formato de computadora. Tiene los pros de un ordenador y todos sus contras.

Equipo Micromanía



La Liga más competi

El mejor juego de simulación



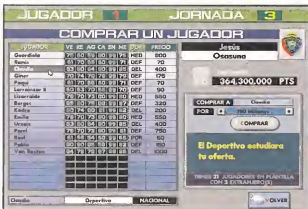
Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfrente al ordenador ó hasta con 19 jugadores.



Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barrerías, "frikis", tiros desde el punto de penalty, etc...



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.



TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA



PALMARÉS Y PLANTILLAS AL COMPLETO



EL MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN



Con los comentarios de MICHAEL R.

Michael

El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, "pichichi", etc...



PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de

PC ACTUAL

PC WORLD

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes».

Calificación: Excelente 5 sobre 5

★★★★★

«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia... Calificación: 5,5 sobre 6»

da se decide en tu PC



Entrenadores PC y compatibles

2.500Pts

REQUIERE PC 386 o superior con 640 K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquete 3.5" de alta densidad.

INCLUYE disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, gráficos, digitalizaciones, efectos sonoros y música.



Disquete 3.5 HD en el interior



Decide alineaciones, tácticas y pichajes.

Juega al fútbol con el ordenador o tus amigos.



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE **DINAMIC MULTIMEDIA**

la prensa especializada:

pcmania

«PCFUTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, sutil...»
Calificación: 84 sobre 100

AGOTADA 1ª EDICIÓN

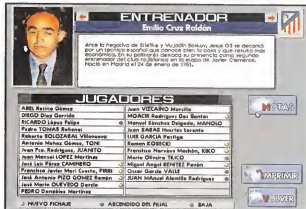
2ª EDICIÓN a la venta en tu kiosco y en las mejores tiendas de informática por sólo **2.500 pts.**

La Liga al completo

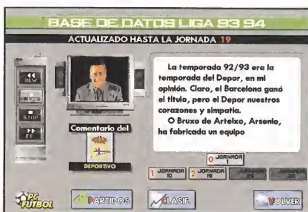
Actualizaciones



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



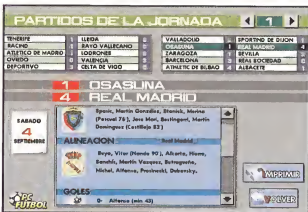
Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,...



El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



...más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38...



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.



...el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las fotos recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- PCFUTBOL Por sólo 2.500.- pts. PCFUTBOL + PCBASKET Por sólo 3.995.- pts.
 PCBASKET Por sólo 1.995.- pts. Los 4 discos de Actualización Por sólo 1.995.- pts.

FORMA DE PAGO

- Contra reembolso Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST, S.L.
 Visa
 American express

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad..... Codigio postal.....
Provincia..... Telefon(.....)
Fecha de nacimiento...../...../..... DNI.....

Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Circulo#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

MICROMANIA

Firma:

SIM CITY 2000



Maxis no deja de sorprendernos constantemente con creaciones que aportan algo nuevo al género del software de entretenimiento, donde la originalidad en bastantes casos brilla por su ausencia. Su serie "Sim" ha servido para que muchos de nosotros hagamos realidad un sueño: edificar nuestra propia ciudad y gobernarla correctamente.

- MAXIS
- En Preparación: PC, Macintosh
- SIMULADOR

Mucho ha llovido desde lo aparición, o comienzos de este decádo, de un nuevo tipo de programa, en el que no había que disparar contro nodo, ni resolver complicados misterios, ni devonarse los sesos con puzzles de complicadas figuras geométricas de diferente formas. Su objetivo era llevar los civilizaciones más diversos a lo pantallo de nuestros ordenadores con total fidelidad. Maxis lanzó el mercado entonces uno gomo de programas en los que el objetivo principal era crear y hacer crecer varios "comunidades", desde algo tan simple como es una ciudad o un hamigero, hasta algunos más complicados como un granjo o to do un planeta.

NOTABLES DIFERENCIAS

Los objetivos en «Sim City 2000» siguen siendo básicamente los mismos que en su anterior versión, «Sim City». A partir de un trozo de terreno que cuento, como únicos recursos, con unos logos y colorotos, deberemos construir una ciudad dotado con todos los comodidades posibles, que von desde uno red vil, hasta zonas de entretenimiento. Pero lo diferencia entre el primer programa de lo serie y éste, es que lo acción está situado entre 1900 y 2050, por lo que tendremos que realizar uno serie de infraestructuras dependiendo del año en el que nos encontremos. Así, por ejemplo, si estamos o comienzos de siglo y queremos construir uno control que



produzco electricidad, tendremos que elegir entre uno de carbón, hidroeléctrico o de petróleo. A medida que vamos avanzando, otros como lo nuclear o paneles solares estarán o nuestra disposición.

NOVEDADES CON FUTURO

En «Sim City 2000» vamos a tener la oportunidad de realizar muchas más funciones de las que aparecen en la primera entrega. Éstas serán las principales novedades:

–La primera, y que más salta a la vista, es la disposición del escahero en tres dimensiones, frente al de dos de «Sim City». Con ello se ganará en realismo y planteará una nueva forma de disfrutar del simulador.

–Como consecuencia de esto, el terreno cuenta con 32 niveles de altitud diferentes, que nos permitirán construir nuestras ciudades tanto en una meseta como a la orilla del mar.

–Se incluirá un nivel subterráneo en el que irán colocadas las subterráneas de agua y el metro, ambas opciones totalmente novedosas. Igualmente existe un editor de terrenos más completo que viene de serie con el programa original.

–Nuevas edificaciones, tales como un hospital, una prisión, museos, parques acústicos o estadios de fútbol, hockey o béisbol, así como escuelas, universidades y bibliotecas.

AHORA NO ESTAMOS SOLOS

Otro novedad será lo incorporación de distintas ciudades, controladas por el ordenador y con los que podremos comunicarnos o través de lo construcción de ferrocarriles o carreteras. Nuestro evolución dependerá, en bueno medida, de lo que o ellos les ocurra, y que si por ejemplo tienen un excedente de población y poseemos lo comunicaciones adecuadas, es más que posible que vengon o nuestro zona, o viceverso.

Pero lo aspecto más destacable de todos, es sin dudo alguno, el cambio de perspectiva. Ahora, con lo inclusión de lo tercero dimensión, lo importancia del terreno gono muchos enteros. En gran confidad de ocasiones no podremos construir lo que queremos yo que lo complicado orografía nos lo impedirá.

Pero ocober, reseñad nos circunstancias que harán de «Sim City 2000» uno auténtico maravillo de lo programación. Lo primero, que incluye un editor de terrenos dotado de todo tipo de opciones para crearnos nuestro propio territorio. Y lo segundo, que su distribuidor en España es lo trabojando en lo introducción de los distintos menús. Algo que aumentará considerablemente lo yo de por sí oho aceptación de este tipo de programas.

O.S.G.

El Rey de la Construcción



PREVIEW



LOST SECRET OF THE RAINFOREST

«Eco Quest» supuso la presentación en sociedad de nuestro amigo Adam Greene. Adam es un joven muy concienciado con los temas ecológicos. Su padre es miembro de una organización denominada Ecology Emergency Network y viaja por todo el planeta dispuesto a salvar a la naturaleza. «Lost Secret of the Rainforest» es la segunda aventura de nuestro protagonista.

EL ECORDER, UN INVENTO INDISPENSABLE



Nuestro buen amigo Adam podrá grabar toda la información que obtenga en su visita a la jungla en un aparato denominado Ecorder. Al acceder al Ecorder en el menú podremos desde imprimir los datos que poseamos hasta ese momento, sacar esa información por la impresora o hacer un sencillo examen para saber si nuestros conocimientos sobre los temas ecológicos son lo suficientemente amplios.

Esta interesante iniciativa de Sierra mantiene al jugador pendiente de los lugares que recorre e interesado por las criaturas y plantas en peligro de extinción. La ecología va ganando adeptos y Sierra ha querido poner su granito de arena para concienciar a los más jóvenes.



PC. VERSIÓN EN INGLÉS



PC. VERSIÓN EN INGLÉS



PC. VERSIÓN EN INGLÉS



PC. VERSIÓN EN INGLÉS

Nuestro joven amigo Adam Greene regresa a las pantallas de nuestros Pc protagonizando una nueva aventura.

- SIERRA ON LINE
- En preparación: PC

Sierra On Line está apostando muy fuerte por el «edutainment», una palabra muy americana que conjuga «education» y «entertainment». En nuestro país son pocos los productos englobados en esta peculiar clasificación de la pedrosa compañía americana que llegan a ver la luz. El problema radica en que no siempre se puede traducir un programa educativo de la forma correcta y es evidente que no tendría mucho sentido que apareciera en el idioma original. Los pocos juegos de este tipo a los que hemos tenido acceso en nuestra propia lengua han sido «Castle of Dr. Brain» y «Eco Quest». En breve podremos disfrutar con una nueva aventura gráfica: «Eco Quest II: Last Secret of the Rainforest».

COPIA EN PAPEL

«Lost Secret of the Rainforest» es una aventura gráfica que posee todas las características propias de las típicas producciones de Sierra On Line. Se maneja con el ratón, los menús aparecen en la parte superior de la pantalla y son muy similares a las del resto de las producciones de la compañía. Pero también hay varias diferencias entre este juego y otros pertenecientes a las distintas sagas que el matrimonio Williams produce. La más importante es que en «Lost Secret of the Rainforest» nadie matará a nuestro joven héroe. Olvidaras de tener que volver a empezar el programa

cada dos por tres por culpa de cualquier pequeño error. Otra de las novedades es la inclusión en el menú del «Ecorder». Se trata de un aparato en el que Adam puede grabar toda la información que encontrará en su deambular por la jungla, sobre todo tipo de seres vivos. Con el «Ecorder» y una impresora conectada al ordenador es posible obtener en papel una copia de la enorme base de datos que contiene el programa.

PARA LOS MÁS JOVENES

«Lost Secret of the Rainforest» está destinado, como habréis ya supuesto, a los más jóvenes de la casa pero también gustará a los que están comenzando a introducirse en el apasionante mundo de las aventuras gráficas. El juego está repleto de detalles humanísticos que nos harán saltar la caja de vez en cuando, quizás diseñados con la idea de que los padres jueguen junto a sus hijos. Pero también hay «malos» con los que Adam se enfrentará, dispuestos a convertir las selvas tropicales en inmensos árboles sin un solo árbol. Así que, lo más seguro, no todo será coser y cantar.

Aunque sólo fuera por concienciar a quienes tendrán en el día de mañana la naturaleza en sus manos, «Lost Secret of the Rainforest» merecería la pena.

Esperamos que el proceso de traducción sea breve y que dentro de poco podamos disfrutar de las aventuras de Adam Greene en nuestros ordenadores. Sierra vuelve a la carga, más verde que nunca.

J.G.V.

THE HAND OF FATE

Si supiéramos lo que nos tiene preparado muchas veces el destino, no le tenderíamos la mano... O al menos nos lo pensaríamos dos veces. "La mano del destino", ése es el título, en castellano, de la última producción de Virgin, que esconde bajo las líneas de su palma la continuación de «The Legend of Kyrandia», una mítica aventura gráfica. Como los gruesos dedos de ese programa dejaron sus huellas en las teclas de nuestro ordenador, los programadores de Westwood Studios han decidido otra vez vernos de la mano hasta una tierra mágica.

- WESTWOOD/VIRGIN
- En preparación: PC
- AVENTURA GRÁFICA

Cuando matan a tus padres, roban tus tierras y se apropian de un objeto, exactamente la Kyragama, que da vida a todo aquello que más amas, lo más normal es vengarte y deshacerte con tus propias manos de tus enemigos... Pues, más o menos, esto fue lo que hizo un tal Brandon en «The Legend of Kyrandia», con la ayuda de su abuelo. Kyrandia fue una tierra violada, pero el coraje de un joven la resucitó. Lo malo es que la historia del hombre se repite cuando uno menos se lo espera, y, en este caso, es Kyrandia la que sufre dicha repetición. Por fortuna para nosotros... se ve de nuevo atacado por la fuerzas del Mal.

que busque, en el centro de la tierra, la piedra filosofal que salvará a Kyrandia de su lenta pero segura desaparición. Y mira que tenía donde elegir, pero nada, se fijó en la chica y la embarcó en una tarea difícil a la par que peligrosa. Porque, ¿cómo no es complicado hacerse un hueco en un mundo poblado por hombres, en el que todo lo que le rodea pertenece al género masculino, monstruos y cosas incluidas? Bueno, todo, todo no. La piedra y Kyrandia pertenecen al sexo contrario...

ASPECTO FÍSICO

El "acabado físico" que los programadores de «The Hand of the Fate» han otorgado a Zanthia, la bella dentro de un mundo de bestias, es "metafísico". Rubia, inteligente, valiente y lógica, muy lógica. Porque, en verdad, esta última es la

única calidad que le será muy útil ante todos los enigmas que le esperan en los laberintos de Kyrandia. Y hablando de esta tierra, el acabado final de su orografía también es espectacular, o cuanto



de lleno en lo que podríamos llamar "filosofía de aventuras gráficas a la europea" —a pesar de su realización norteamericana—. ésta consiste en un estético muy especial basado en gráficos cuidados en lo que a color y detalles se refiere, apoyada a su vez en una historia muy sólida en lo que intertrahían personajes de ficción, dentro de un marco casi siempre bucólico. Su referente más cercano es «Simón el hechicero».

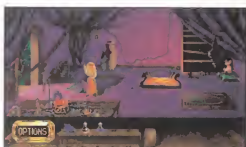
UNA MANO ABIERTA

COMPETENCIA GRÁFICA

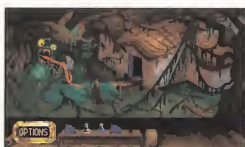
Si ya la primera parte fue extensa, densa y tensa —en muchos de sus parajes y paisajes—, «The Hand of the Fate» no se queda atrás. Sus personajes, acciones y circunstancias dejan bien claro que la competencia que está sufriendo en la actualidad el mundo de las aventuras gráficas no es una simple suposición. Se liende a mejorar extraordinariamente los gráficos, las rutinas de movimiento, las situaciones... ya que las nuevas historias así lo exigen. La imaginación que se imprime a las mismas no se deliene ante impedimentos de "puesta en escena", si no que salta por encima de cualquier dificultad técnica o de diseño. Así, y como decíamos anteriormente, personajes, acciones y circunstancias son lo más atractivo que pueden permitirse, para que nosotros, futuros jugadores de "Kyrandia 2", nos sintamos atrapados irremediablemente a nuestras pantallas nada más ver el logotipo de Virgin.

Superarse o morir, un lema que tienen muy bien aprendido todos los programadores de software de entretenimiento, y en especial los que han diseñado «The Hand of the Fate». Un juego que nos da la bienvenida con un fuerte atrápede de manos, que pronto llegará a o nuestro país traducido al castellano, y que nos abre un destino lleno de aventuras...

F.G.M.



Zanthia, a primera vista, parece ser la protagonista absoluta de la continuación de «Kyrandia».



Y como "señora" de la situación, sabe tratar como se merecen a todos los bichos de esta aventura.



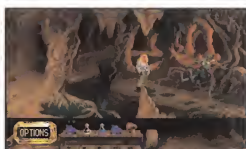
"No está hecha la miel para la boca del asno". Este parece ser el mejor título de esta pantalla.



El inventario que nos propone «The Hand of Fate» es muy original y rotativo...



Cave Entrance



La Bella de Kyrandia se tropezará en su camino con demasiadas bestias, con las que tendrá que tratar.

FEMENINO SINGULAR

De entre todos los magos, brujos, druidas, curanderos y alquimistas que habitan ese verde tierra, la Mano del Destino, ante protagonista casi principal de «The Hand of the Fate» y hacedor de todo lo que se palpa en esta aventura gráfica, elige —a dedo...— a Zanthia, una joven, voluble y atractiva hechicera para

Zanthia, una joven y atractiva hechicera, tendrá que viajar hasta el centro de la tierra en busca de la piedra filosofal que salve el tambaleante y amenazado reino de Kyrandia.

MICROCOSM

Psygnosis lleva mucho tiempo trabajando en uno de sus proyectos más ambiciosos. La compañía que rompió moldes en su momento en Amiga con «Shadow of the Beast» y con tantos otros clásicos decidió entrar con paso firme y decidido en el futuro, en el mundo del CD-ROM. «Microcosm» es el nombre del programa con el que están dispuestos a impresionarnos una vez más. Y está ya a punto.

Viaja al interior del cuerpo humano

■ Psygnosis
■ En preparación: PC CD-ROM, MEGA CD, CD 32.

Hace algo más de un año corría de boca en boca un nombre extraño: «Microcosm». Todas sabíamos que se trataba de un proyecto ultrasecreto de una de las compañías más avanzadas del mercado, tecnológicamente hablando. De «Microcosm» sólo se conocían algunas imágenes. Nadie parecía saber nada más. Paisajes misteriosos aparecían en esas fotografías, ¿qué tipo de juego contaría con esa extraña apariencia? La solución quedó pronto desvelada.

Las aficionadas al cine y a la literatura de ciencia ficción recordarán sin duda una película basada en una novela de Asimov que se llamaba «Viaje alucinante». Bien, pues «Microcosm» retoma la original idea en que se basó aquel film y nos traslada, miniaturizados junto con un moderno submarino, al interior del cuerpo humano. El argumento del programa nos situará en una cercana futura, en él, unas terroristas han inyectado a un importante personaje una sonda que acabará con su vida en unas horas. Nuestra misión: recorrer el interior del cuerpo de nuestra "invitada", encontrar la peligrosa sonda y destruirla.

SIETE MINUTOS DE INTRODUCCIÓN

Si hay un equipo de programación que de verdad trabaje las introducciones a sus juegos, se trata sin duda de Psygnosis. Las que conozcan los programas de Amiga de la compañía estarán de acuerdo con nosotros en que está era más esperada la introducción inicial que el propio juego. Pues de nueva podrás cantar en «Microcosm» con una auténtica película, de siete minutos de duración, que os dejará impresionados.

Para crear «Microcosm» se han empleado ordenadores Silicon Graphics, con ellas se han generado las gráficas que forman

el interior del cuerpo humano. Se les han aplicada texturas y se les han mantada las propias diseños de sprites de virus, bacterias y demás elementos con las que nos enfrentaremos en nuestra particular «Viaje alucinante». El conjunto logrado es espectacular. «Microcosm» pasee una ambientación perfecta. Casi parece real y os sentiréis verdaderos exploradores microscópicos, infinitamente pequeños dentro de un mundo amenazante.

CON TODO LUJO DE DETALLES

Psygnosis no ha escatimado recursos en despliegue técnica a la hora de diseñar el programa. Y no sólo los gráficos han sido cuidados hasta el más mínimo detalle, sino que la música ha recibido asimismo un trato especial. El encargado de componer e interpretar las melodías que airemos durante el transcurso de nuestra misión ha sido Rick Wakeman. Mr. Wakeman es un viejo conocido dentro del mundo de la música y ha pertenecido a un grupo tan legendario y mastodántico como «Yes». Ya

Psygnosis nos ofrecerá la oportunidad de realizar un "viaje alucinante" por el interior del cuerpo humano. Y alucinante serán también las imágenes de «Microcosm» y la excelente banda sonora que lo ambientará.



ROCK EN TU ORDENADOR



ejemplo, la banda sonora de «Lisztomanía», película dirigida hace años por Ken Russell, también fue creada por Wakeman. Pero hablemos de «Microcosm», la música del juego será también editada en un CD de audio que incluirá la versión numerada del programa. El conocido músico ha manifestado que ha trabajado muy a gusto con Psygnosis y que está muy satisfecho de los resultados obtenidos.

sólo nos falta conocer el juego en profundidad, ver cómo Psygnosis ha sido capaz de conjuntar todos estos ingredientes en un gran arcade de habilidad y darles ese toque adictivo tan típica de sus programas anteriores.

El CD-ROM se va apoderando poco a poco por irremediablemente del mundo del videojuego. «Microcosm» saldrá a la venta en PC CD-ROM, CD 32 y Mega CD de Sega. Tampoco se han olvidado, en la distribuidora española, de los coleccionistas y el programa estará disponible en un pack de lujo de edición limitada en el que, además del propio «Microcosm», se añadirán varios extras. Toda un detalle.

En resumidos cuentas, Psygnosis inicia su andadura digital con todas las velas desplegadas. Como debe de ser, «Microcosm» será un gran juego.

Los hombres más importantes del mañana...

...hoy tienen algo grande en sus manos.



A HORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANÍA DURANTE UN AÑO (12 NÚMEROS X 275 PESETAS = 3.300 PESETAS.) OBTENDRÁS ESTE EXCLUSIVO REGALO RESERVADO SÓLO PARA LOS LECTORES MÁS GRANDES. SI ERES UN AUTÉNTICO MICROMANIACO, NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD.

PUEDES SUSCRIBIRTE AHORA MISMO, RELLENANDO EL CUPÓN QUE APARECE EN EL CENTRO DE LA REVISTA (QUE NO NECESITA SELLO), O POR TELÉFONO LLAMANDO DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30 AL (91) 654 84 19 / 654 72 18. SI LO PREFIERES, PUEDES ENVIARNOS TAMBIÉN EL CUPÓN CUMPLIMENTADO POR FAX AL NÚMERO: (91) 654 58 72.



OFERTA SÓLO VÁLIDA EN ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.



CES

94

Una feria en la que triunfó el CD-ROM

Una vez más, el *Consumer Electronic Show*, popularmente conocido como CES, ha revolucionado el mundo de software de entretenimiento y ha puesto a cada compañía en el lugar que se merece. Las Vegas ha sido este año el escenario del CES de invierno, en el que reinó el CD-ROM en detrimento de los cartuchos de consolas. Pero no anticipemos más datos y centrémonos en lo que dio de sí la feria americana, tanto en ordenadores personales como en consolas. Este fue el beneficio de las "apuestas" lúdicas que se hicieron en la ciudad americana del juego.



Los mejores programas en la ciudad del juego



LAS VEGAS

LOS CARTUCHOS DE UNA FERIA

Aunque en este CES de invierno reinó con fuerza el CD-ROM, lo cierto es que el mundo de las consolas siguió muy de cerca los pasos del mercado del software de entretenimiento. Así, volvimos a "tropezarnos" con las compañías más clásicas, que nos ofrecían los más novedosos cartuchos.

ABSOLUTE

Mega Drive albergará «Rocky and Bullwinkle», una historia que tiene como protagonistas a dos héroes de cómic llamados Boris y Natasha. También para esta consola encontramos «Goofy's Hysterical History Tour» un juego con el que nos partiremos de risa con las acciones de este popular personaje. La SNES cuenta con «Home Improvement», basado en un conocido programa de televisión americano, y «Turn 'N Burn: No Fly Zone», en el que los F-14 volarán a ras de nuestras cabezas. Y también saltará a la Super Nintendo «Space Ace», una personaje de sobra conocida por todos vosotros. Pero Absolute no sólo se compone de una compañía; Extreme Entertainment se alía a la misma con programas como «Riddick Bowe Boxing» -para SNES, Game Boy y Game Gear-, «Super Solitaire» -SNES-, «Chopflitter III» -también para SNES y Game Gear-, «Third World War» y «Battle Fantasy» -ambos para Sega CD-.

ACCLAIM

Mega Drive tiene el honor de servir de soporte a tres cartuchos que esta compañía presentó en Las Vegas, es decir: «Terminator 2: The Movie»; «Bart's Nightmare» y «Super High Impact». La pequeña de Sega, junto a la pequeña de Nintendo, se servirán de los siguientes juegos de Acclaim: «Spiderman 3. Invasion of the Spider Slayers» y el tan esperado «Itchy and Scratchy». Con parecido título encontramos «Itchy and Scratchy: Teed Boy», es decir, el ratón y el gato de los Simpson decididos a jugar al golf...

ACCOLADE

Deportes, deportes y más deportes. Esto es lo que nos propuso la firma americana Accolade en Las Vegas. ¿O no es deporte programar como «Speed Racers», una carrera vertiginosa en la que solamente ganará el más veloz... Super Nintendo y Mega Drive; «Hardball III», béisbol de alta calidad... Super Nintendo y Mega Drive también; y «Jack Nicklaus' Power Challenge», un golf con un «swing» digno de los mejores maestros «Mega Drive»... Pues eso, que Accolade está en plena forma y que no ha dejado pasar por alto la feria CES para demostrar su gran momento de juego.

AT&T

Esta compañía americana llevó al CES de Las Vegas algo más que dinero para apostar en las máquinas... Presentó un modem llamado «Edge», gracias al cual podremos jugar con la consola Mega Drive y con nuestros amigos al mismo tiempo, aunque estos se encuentren en sus casas.

LAS VEGAS



Sonic no podía faltar en la feria americana, máxime si quería presentar su tercera entrega. Con él, como no, el grupo Sega.



El stand de Sunsoft estaba lleno de personajes tan populares como la Pantera Rosa, el Correcaminos, etc. Todos personajes de "cartoons".

ACTIVISION

Regreso a las primeras posiciones

Esta compañía americana intenta dejar a todos los demás fabricantes fuera de juego con «Return to Zork», y en sala parque esta nueva aventura está basada en el anterior programa de Infocom, sin parque además existe una versión diseñada para la tarjeta de vídeo Real Magic para reproducir lo último en "playback" a toda pantalla con las avances del sistema MPEG vídeo.

Otra título para PC y PC CD-ROM es «MechWarrior 2: The Clans», un simulador futurista de combate con la posibilidad de luchar contra otro jugador mediante modem. A lo largo de 1.994 se lanzará un disco adicional con 17 nuevos «BattleMechs» con/ contra las que luchar. A continuación llegará la siguiente entrega de «The Clans», titulada «Salaris VI». «Planetfall» saldrá al mercado del CD-ROM tanto en Macintosh como en PC. Para el público infantil saldrán «Richard Scarry's Best Neighborhood Ever» y «Richard Scarry's Best Neighborhood Ever», ambas para Macintosh CD-ROM y PC CD-ROM. «Quicktales II: What's Up, Disc?» es el segundo CD-ROM de Woyzata que reproduce clásicas de la primera época de los dibujos animados. Y si buscáis más diversión, padéis entrar a un vistazo a «SuperToons», que contiene las aventuras de Superman tal como surgieron de las películas clásicas de los estudios Max Fleisher. También es digno de mención «Loon Magic». Un CD diseñado a las que sientan interés por conocer las costumbres de los somorgujos, pájaros bastante comunes en los bosques americanos.

AMERICAN LASER GAMES

Los más rápidos

American Laser Games sigue haciendo juegos realistas para PC CD-ROM que quieren una entablada rapidez de reflejos. Por ejemplo, «Who Shot Johnny Rock?» es situado en los años ochenta años veinte a la busca del asesina del famoso cantante. «Mad Dog II: The Last Gald» es ambienta en un escenario de película del Oeste. Por su parte, «Crime Patrol» es invitara a ayudar a los agentes de la ley en su cruzada contra la escarica de la ciudad. Para ponerlos a buen recaudo tendremos a vuestra disposición el «GameGun», un nuevo periférico que sustituye al tradicional pad de control o joystick.

BERKELY SYSTEMS

Héroes de comic

Gracias a las nuevos «Marvel Screen Posters», diseños por los autores de «After Dark», todos las fanáticos del cómic agradecerán la oportunidad de ver no solamente una imáge-

nes inéditas de sus personajes favoritos del universo Marvel, sino también la reproducción a toda pantalla de las famosas (y valiosas) primeras portadas de Spiderman, las Cuatro Fantásticos y algunas más.

BRIGHT STAR

¿Habla usted mi idioma?

Esta firma os ayuda a aprender idiomas con su nueva serie para PC CD-ROM, «Befitaz Bar Business». El primer disco de la misma contiene clases de japonés. No solamente veréis lugares y objetos de la vida corriente, sino que podréis ejercitar vuestras conocimientos en escenas interactivas. Un micrófono que se conecta al ordenador os permitirá grabar vuestras respuestas a los ejercicios orales de la lengua japonesa. El programa también os enseñará una serie de palabras sobre las reglas comerciales al uso en aquel país, las cosas que se deben y no se deben hacer, además de una valiosa información sobre las costumbres, historia y geografía del Imperio del Sal Naciente.

CAPSTONE

Dibujos y juegos

Capstone también viene cargada de novedades para PC CD-ROM, con dos recopilaciones que reúnen buena parte de su producción para dicho formato. «The Kids Collection» reúne en un solo disco «An American Tail», «Trall» y «Rock-A-Doodle». «The Casino Collection» es una diversión para adultos que va a variar las bolsillos de éstos. Empieza por «Trump Castle II», un simulador de juegos de azar aderezada con aplicaciones para varios jugadores, fajas digitalizadas y toda la acción que se puede encontrar en el casino real de Atlantic City. Ambos recopilaciones son compatibles con el uso del ratón, así como numerosas tarjetas de sonido.

CASSIDY & GREEN

Más apuestas

Newton de Apple está empezando a complementarse con programas bastante buenas..., y divertidos. «Silican Casino» permite charrar dinero, puesto que éste no irá a parar los locales de juego. Se trata de una recopilación de cinco juegos: bácaro, «blackjack», dados, video-páquer y máquinas tragaperras.

COREL CORPORATION

Herramientas útiles

Corel CD Powerpak» consta de herramientas útiles para los usuarios de CD-ROM. Incluye CD-Audio, una utilidad para reproducir CDs musicales y una





Desde «Spiderman 3», hasta «Bart Nightmare», pasando por «Terminator 2: The Movie», se dieron cita en las oficinas de Acclaim en el CES.



Nuestro corresponsal Marshall Rosenthal, muy en su línea, se lo paso muy bien en la feria americana. Incluso hizo amistades...

base de datos para memorizar títulos. Además, graba fragmentos de sonido en formato .WAV, para luego reproducirlos. También lleva incorporado un editor de .WAV para operar con dichos ficheros y un juego de auriculares para conectarlos a un reproductor de CD-ROM. Entre los valiosos programas que se incluyen figura «Corel Photo CD Lab», «CorelMosaic», que es un gestor de ficheros visuales, y extensiones de CD-ROM con software inteligente de caché para obtener tiempos más rápidos de acceso. Por último, se incluye un CD-ROM con 100 imágenes en Kodak Photo CD libres de royalties y otro con fragmentos de sonido.

DEADLY GAMES

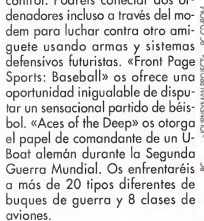
Nuevo en esta guerra

Deadly Games es una nueva compañía, y entre sus primeras ofertas se incluyen «U-Boat», un simulador de la Segunda Guerra Mundial, y «M4», una reproducción de un tanque que combata por tierras de Francia, Bélgica, Luxemburgo y Alemania. Casi todo está dirigido por voces, por lo que el juego va acompañado por unos auriculares. Por último, tenemos «Bomber 2», un simulador realista que os pone a los mandos de un bombardero F-17 que sobrevuela la Europa nazi.

DYNAMIX

Via modem

Dynamix inicia la cuenta atrás con «Battleframe» para PC en disco flexible, un juego interactivo que presenta una guerra de robots bajo vuestro control. Podréis conectar dos ordenadores incluso a través del modem para luchar contra otro amigo usando armas y sistemas defensivos futuristas. «Front Page Sports: Baseball» os ofrece una oportunidad inigualable de disputar un sensacional partido de béisbol.



ELECTRONIC ARTS

De los más completos

Los usuarios de Amiga ya vuelven a encontrar en Estados Unidos productos diseñados para ellos. Les agradará saber que Electronic Arts tiene una flamante versión de «Deluxe Music». Este programa ofrece nuevas características entre las que se incluye soporte para varios documentos a la vez, así como nuevas opciones de «playback», un módulo de repro-

ducción independiente o la posibilidad de conectar un sample de cualquier instrumento o asignar un canal MIDI a cualquier nombre de instrumento.

EA proyecta el lanzamiento de muchos otros productos a través de sus numerosas filiales. Entre ellos se incluye «Compete within the Walls of Rome», de Mindcraft para PC. Se trata de otro gran juego de estrategia y casallo que os ofrece la posibilidad de participar como defensores o atacantes en batallas ciudadanas o campañas completas.

EA Kids es la división educativa de Electronic Arts, que ha extendido esta línea de producción al formato Macintosh. Así, para los más pequeños está el «Cuckoo Zoo». Los niños aprenden mediante un zoo de pega, acompañados por dos simpáticos personajes, «Peter Pan: A Story Painting Adventure» está destinado a los niños de entre los 5 y los 9 años de edad, y muestra un juego de «herramientas» animadas llamadas «Paintbox Pals». Este interfaz permite a los chavales cambiar el guión y los acontecimientos que tienen lugar en la aventura que están presenciando. «Scooter's Magic Castle» (5 y 8 años) es un divertido pasatiempo por un castillo lleno de juegos educativos.

En cuanto a los programas de EA para adultos, «Necropolis» es un título de PC CD-ROM que traslada al jugador a un extraño y enigmático mundo de cómic.

GAMETEK

Tu pantalla amiga

Gametek tiene un lote de novedades para PC y Macintosh, entre las que se incluyen concursos televisivos como «Jeopardy!» y «La rueda de la fortuna», además de fragmentos de la serie animada de «Batman» y la «Liga Nacional de Fútbol Americano». También tiene preparado el lanzamiento de «Journeyman Project» y ha colocado en el mercado «Jeopardy! Special Edition», que plantea preguntas del mundo del deporte, «Fisher Price Little People Farm», un juego de niños, y «Air-Warrior», un juego de tipo arcade/acción que requiere gran rapidez de reflejos.

INFOGRAMES

Dos clásicos

La firma francesa Infogrames exhibió dos grandes y nuevos títulos para ordenador personal. El primero es «Alone in the Dark 2» continúa la aventura iniciada con su predecesor, usando nuevamente múltiples perspectivas y polígonos sombreados en tres dimensiones para ofrecer una visión frontal muy realista. Y el segundo «Shadow of the Comet» es una aventura tridimensional para CD-ROM basada en la obra de H.P. Lovecraft.

ATARI

Todos esperábamos juegos de Jaguar, la nueva consola de 64 bits, y la espera no fue en vano. Además de conocer los nombres de las compañías de software que apoyan dicho formato, que componían una larga lista por cierto, Atari mostró «Tempest 2000», «Alien vs. Predator», «Checkedered Flag II» y «Tiny Toons Adventure». Cuatro títulos que apan aún más a Jaguar de Atari.

CAPCOM

Megaman X», «Megaman 4», «Megaman 6», «Streetfighter 2 Turbo», «Chip 'n Dale Rescue Rangers 2» y «Mighty Fight» son las armas más mortales, todas ellas en formatos de Nintendo, de Capcom para la campaña vendedora. Y si disparas son estos juegos, en lo que a argumentos se refiere, más variados aún son «Saturday Night Slam Wrestlers», los «roles» «King of Dragons», «Eye of the Beholder» y «Wizardry V» — todos en formato Super Nintendo—, «Knights of the Round» y «The Magical Quest Starring Mickey Mouse», para Mega Drive. ¿O no?



CORE

Los aliens y extraterrestres, y demás fichos raros, parecen ser lo que más les gusta a la gente de la firma inglesa Core, como así nos lo hicieron ver en la feria de Las Vegas. Así, «Bubble'n'Stick», de Mega Drive y Sega CD, «va» de un joven que es rapta-



tado por marcianos; «AH-3 Thunderstrike», nos invita a luchar con seres de otras lunas, en Sega CD; «Souls-tar», de Sega CD también, con asesinos de un planeta llamado Myrkoid; y «Skatton Krew», en el que un grupo de mercenarios hacen su guerra particular, eso sí, en Mega Drive...

DATA EAST

Los distintos escenarios lúdico que presentó esta compañía en la feria se tradujeron en tres títulos para Mega Drive — los dos primeros y Super Nintendo — el último—. Estos son «High Seas Havoc», una lucha continua con el mar y sus elementos, «Dashin Desperadoes», la conquista del lejano oeste, y «Joe and Mac 2: Lost in the Tropics», secuela de una saga llena de dinosaurios hambrientos.

ELECTRONIC ARTS

Lo más fuerte de la división deportiva de esta célebre compañía americana, es decir de EA Sports, será «John Madden Football '94». Se trata de un clásico en el que la acción del fútbol americano salta a vuestra Super Nintendo o Mega Drive, con toda la fuerza que tiene esa liga y con los cuarenta equipos que avalan su campeonato. También 40 son las alineaciones que presentará «EA Sports Soccer» — solamente para Mega Drive —, prueba evidente de que el fútbol europeo hace estragos al otro lado del gran charco. Electronic Arts se despidió de la feria con el saludo del baloncestista Shaquille O'Neal, que prometió jugar a su deporte favorito en Super Nintendo y Mega Drive.



FCI

Lo único que nos faltaba era ver «Eye of the Beholder» en Sega CD. En FCI son conscientes del hecho y dentro de poco nos presentarán este cartucho en ese formato. Pero la cosa va más lejos..., tan lejos que llega a la última. Para Super Nintendo FCI nos enseñó en Las Vegas «Ultima», otro juego de rol muy clásico. Y el gran salto lo da, dentro de la lona, «World Champion Wrestling», cartucho duro donde los haya para las pequeñas y grandes de Nintendo y Sega.

INTERPLAY

Coches y «rock & roll» es lo que nos ofrecerá «Rock'n'roll Racing», un juego lleno de acción y riesgo para Super Nintendo. También mucho movimiento encontraréis en «Claymates», que es la historia de Clayton, un joven que tiene que rescatar a padre de las garras de un paranoico doctor. Pero la historia más clásica que presentó Interplay en la feria CES de invierno fue «Lord of the Rings» para Super Nintendo. En el mismo encontramos una trepidante escena, un alucinante sonido y muchos personajes con los que interactuar.

JVC

Primero fue en PC y ahora salta, con ayuda de su lúgano, a Sega CD. Nos referimos, por supuesto, a Indiana Jones en su última aventura «Indiana Jones and the Fate of Atlantis». Para los curiosos, os contaremos que es muy, muy parecido a la versión de ordenador.

KANEKO

Esta firma llevó al CES de invierno a dos personajes bien distintos: Fido Dido y Chester Chetah. El primero se presentó en su homónimo «Fido Dido» para Mega Drive, en un cartucho lleno de puzzles y acción; y el segundo en «Wild Wild Quest», tanto para Mega Drive como para Super Nintendo.

NINTENDO

Los tres formatos de la firma nipona llevaron al CES grandes novedades, que muy pronto tendremos en nuestras consolas. Para la mayor, es decir, para Super Nintendo se presentó «Sunt Race FX», «Ken Griffey Jr. Presents Major League Baseball», «Sound Fantasy», «Super Metroid» y «Kirby's Tilt-a-World». Es decir, variedad y más variedad. Game Boy, la pequeña, contará con dos grandes juegos «WarioLand: Super Mario Land 3» y «Donkey Kong 94». Y para NES, también otros dos cartuchos llenos de acción: «Mega Man 6» y «Zoda's Revenge: Star Tropics II».

SEGA

Como su más directa competidora, Sega ocupó una enorme cantidad de espacio físico en el salón en que se celebraba el CES de Las Vegas. Pero vamos a lo práctico, es decir, los juegos. Y vamos a hacerlo por orden, o sea, por consolas. Para Game Gear tendremos tres solitarios de cartas: «Poker Face Paul's Blackjack», «Poker Face Paul's Pokern» y «Poker Face Paul's Solitaire». En Mega Drive: «World Series Baseball», «Asterix and the Great Rescue» y «Star Trek. The Next Generation». Y en Sega CD: «Tomcat Alley», «Prize Fighters» y «Double Switch».

LAS VEGAS



Sonic, ya asentado de lleno en el mercado del software de entretenimiento, también tenía su stand en el CES.



Una vista general de la entrada de la feria americana de Las Vegas. El movimiento de gente era espectacular y se hicieron muchos contactos.

INTERPLAY

Variedad real

Una nueva línea de producción de esta compañía son sus programas para Macintosh bajo el sello de MacPlay. Entre ellos se encuentran «Battle Chess CD-ROM»; «In Search of the Fabulous Fuzzbox»; «Star Trek: The 25th Anniversary»; y «Mario Teaches Typing». En cuanto a los juegos para PC, Interplay va a lanzar versiones mejoradas para CD-ROM de sus títulos más famosos. Por ejemplo, «SimCity», con una inmensa capacidad de memoria y sonido; «Castle II: Siege & Conquest» añade secuencias cinematográficas de la Edad Media, mientras que «SimAnt» dota de vida propia a los personajes mediante la tecnología de Actores Virtuales. Una novedad para PC CD-ROM y Macintosh CD-ROM es «Voyeur», una aventura interactiva de amor, crímenes y misterio. Por último, «Zombie Dinos from the Planet Zeldoid» nos demuestra lo que puede ocurrir cuando una máquina del tiempo se vuelve loca.

LEGEND

Historias del lado oscuro

Legend tiene su mente puesta en la diversión con el lanzamiento de «Companions of Xanith» y «Spellcasting Party Pak». «Xanith» está basado en la última entrega de la popular serie de novelas del mismo título escrita por Pier Anthony, y «Party Pak» combina la serie completa de «Spellcasting» creada por Steve Infocam Maretsky, tanto en CD-ROM como en disco flexible. También en Legend se está programando «Superhero-League of Hoboken», producto de la mente genial de Steve Maretsky. En el mismo, los Estados Unidos de América son un territorio estéril y sólo un grupo de superhéroes puede cambiar la situación. Todo un reto para los que disfrutáis con el riesgo!

LIGHT SOURCE

Nuevas tecnologías

Ofoto, el sistema de scanner de Light Source para Macintosh y Windows, tiene un soporte adicional para nuevos escáneres. La versión 2 del software de escaneo con un solo botón e impresión en color ahora funciona con Arcus Plus de Agfa, Ilx de Hewlett-Packard y Silverstream II de la Cía. Gracias a su tecnología de calibrado adaptable, los usuarios pueden calibrar sus labores de escaneo con cualquier dispositivo de salida y eliminar las variables que causan complicaciones y empobrecen los resultados.

LUCASARTS

El max esperado

Ahora podéis formar parte del Lado Oscuro y luchar contra los rebeldes con «The Fighter», admirando sus gráficos tridimensionales y unos asombrosos efectos especiales mientras combatis la sublevación de las fuerzas del bien. A continuación podréis disfrutar de las sensaciones de «Rebel Assault», que ahora sale para Macintosh y muestra secuencias cinematográficas, sonido digitalizado y toda clase de maravillas de la técnica al servicio de la diversión. En un apartado más humorístico, tenemos la versión para PC CD-ROM de «Sam & Max Hit the Road». Mucho más «serio» es «The Dig», la película que Steven Spielberg pensó que no se podría rodar nunca, pero muy bien podía convertirse en una aventura para CD-ROM. LucasArts explota todas las posibilidades del formato interactivo os reta a asumir el papel de Boston Lou, comandante de un equipo de exploradores espaciales desterrado a un planeta peligroso y hostil situado a millones de kilómetros de la Tierra.

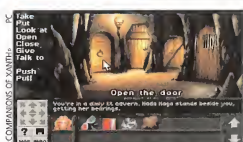
MAXIS

«SIM» novedad...

Maxis es famoso por su serie «Sim», y «SimCity 2000» continúa la tradición con nuevos elementos y gráficos en 3 dimensiones. También está previsto el lanzamiento de «Unnatural Selection», que combina las técnicas de «claymotion» con la cinematografía y la tecnología de vida artificial para dar como resultado una intrigante historia de ciencia ficción.

Pero no queda ahí la cosa, puesto que Maxis tiene una serie de filiales que han presentado otros productos innovadores. Uno de ellos es «Baseball for Windows» de Miller Assoc., donde podréis reunir a los mejores equipos y jugadores para verlos en plena acción en unos campos diseñados a base de gráficos reales. «Kid Studio», de CyberPuppy Software, permite a los niños inventar sus propias historias multimedia en Macintosh usando herramientas de pintura, grabación de sonidos y efectos especiales, junto con una selección de imágenes de PhotoCD. También destinado al público infantil llega «KidArt: Typefaces» (Imager), una gama de 20 tipos de escritura de TrueType que concebidos para amenizar la labor de escribir a los chavols.

«Doodle-motion», de ScreenMagic, permite a los usuarios hacer figuras y diálogos de animación, y «Wrath of the Gods», de Luminoria, es un juego de CD-ROM con gráficos realistas, imágenes de vídeo digital de 60 personajes y sonido en estéreo.





Pero la atracción estaba tanto dentro como fuera de la feria. Y para demostrarlo, aquí está esta imagen de un globo publicitario de una casa de software.



Un espectacular y dorado león era la entrada al stand de M.G.M., en el certamen americano. Era sorprendente lo que imponía esta imagen...

Los fanáticos de la astronomía disfrutaron de lo lindo con «Redshift Multimedia Astronomy», de Maris Multimedia. Este CD-ROM utiliza técnicas de realidad virtual para mostrar imágenes realistas del Universo.

MECC

Buena educación

Lo último de Mecc se llama «Odell Down Under» es un programa para Windows y Macintosh, y consiste en un simulador submarino que enseña a los jugadores los secretos de la comunidad ecológica de la Gran Barrera de Coral australiana.

NOVALOGIC

Todas las posibilidades

Novalogic presentaba: «Wolfpack CD-ROM». El programa aprovecha las posibilidades del multimedia, y este clásico simulador naval de la Segunda Guerra Mundial os sumergirá en las profundidades marinas con unos gráficos que captan todos los detalles de los U-boats alemanes y los destructores norteamericanos utilizados en la contienda, podréis asumir el papel de comandante del submarino alemán o dirigir la flota del Aliancado Norte como jefe de la Escolta Aliada.

ORIGIN

Poco y bueno

Origin lanzará al mercado «BioForge», una aventura interactiva aderezada con actores sintéticos en 3D, alienígenas que cambian de forma y toda clase de peligros que afrontar y evitar. Por otra parte, «Ullima VIII: Pagan» os traslada de las tierras de Britania a un mundo nuevo y lleno de peligros.

PSYNOGSI

De cine

Psygnosis introduce las técnicas de la cinematografía con «Microcosm», una combinación de secuencias cinematográficas, música original e imágenes de ordenador. Esta aventura para PC CD-ROM os sitúa en un mundo del futuro a la busca de un androide destructivo encargado de una mortífera misión y os veréis obligados a entrar en un cuerpo humano para acabar con él.

READYSOFT

Aplicaciones técnicas

Todos los usuarios de Amiga conocen el placer de emular otros ordenadores. Ahora es fácil conseguir un Macintosh en toda regla en la potente máquina

de Commodore con «A-Max IV» de Readysoft. La tarjeta se inserta en un slot de Amigo y utiliza el sistema operativo de éste para emular un MacPlus en blanco y negro. «A-Max IV» consta de un chip adicional instalable por el usuario y un paquete de software (para todos aquellos que quieren mejorar su «A-Max») que ahora proporciona una pantalla en color limitada solamente por los chips de color de Amigo (256 para el Amigo 4000, 16 para todos los demás).

SIERRA

El amigo africano

Pólice Quest. Open Season» está diseñado por el antiguo jefe de policía de Los Angeles, Darryl Gates. En el papel de detectives de homicidios en Los Angeles, los jugadores deben investigar los crímenes de un asesino múltiple y poner fin a su sanginario reinado del terror.

Tampoco debemos pasar por alto un juego para PC CD-ROM como «Outpost», una aventura gráfica que lleva las emociones a un punto límite. En ella os convertiréis en una parte del futuro y contribuiréis a que la Tierra colonice diversos planetas, pero algo horrendo está ocurriendo al abandonar la órbita de la Tierra en vuestra enorme nave espacial. Un poco más cerca de nuestro planeta, pero no mucho más..., está «Gabriel Knight» para PC CD-ROM, una sombría y misteriosa aventura gráfica con un aire muy extraño. Os sumergiréis en un mundo de vudú y desesperación, donde los sueños son vuestro único vínculo con la realidad. Si estáis preparados para el reto, adelante con «Gabriel Knight».

SOFTWARE SORCERY

Simulación de vuelo

Otra compañía nueva es Software Sorcery, que tiene un montón de simuladores para CD-ROM. Pronto podremos ver «Fast Attack», donde el mundo submarino sufre un ataque furibundo; «Buccaneers», una aventura de piratas; y «Treasure Hunters, Inc.», que os pone a la busca de más de 400 de los más ricos y apasionantes tesoros del mundo. Por su parte, «Escape from the Dead Zone» es una aventura llena de acción ambientada en el espacio exterior. Por último, menciono «Fantasy Fieldom», un juego de rol ambientado en la Inglaterra medieval.

SOFTWARE TOOLWORKS

A base de teclas

The Software Toolworks sabe que todos nosotros necesitamos mejorar nuestras pulsaciones mecanográficas. Por eso va ➔

SONY IMAGESOFT

Esta compañía no pudo ir más «peliculera» al CES de Las Vegas con programas como «Last Action Hero» y «Cliffhanger», los dos para Super Nintendo y Mega Drive. Pero todo iban a ser cartuchos sobre filmes..., para eso está «Gearworks» o cómo engranar distintas piezas metálicas para probar nuestra habilidad. Y para finalizar con Sony, «Oxidation and Rust», un programa para Game Boy y Game Gear, con dos personajes llenos de acción.

SPECTRUM HOLOBYTE

Star Trek: The Next Generation» nos esperarán en dos consolas tan distintas como Super Nintendo y Mega Drive. Y tras el mismo, títulos como «Soldier of Fortune» o «Beastball», ambos para Super Nintendo y Mega Drive. La exclusividad



COLOUR CAPTURED BY MARIO CASO D'URIE

en esta última se la llevará «Timhead», las desventuras de un robot que lucha contra un tal Dr. Squigide. Pero Spectrum Hobyte no se quedará aquí. Gracias a

su filias con la compañía Microprose, nos ofrece aventuras «hábiles para cardíacos». Así, si estáis dispuestos a encontrar una bomba «alojada» en un enorme rascacielos, superando todo tipo de pruebas, lo más práctico será poneros a los mandos de una SNES o Mega Drive y jugar con «Impossible Mission 2025». Todo un reto. Y lo mismo ocurre con Bullet Proof Software, otra filial de Spectrum Hobyte, que nos ofrece una especie de «Tetris» llamado «Wildsnake» para Super Nintendo.

TAKARA

Super Nintendo y Mega Drive son los escenarios de «Fatal Fury» un juego de lucha en el que te jugarás mucho. Su continuación, «Fatal Fury II», salta al escenario, gracias a los golpes de Takara, en sus versiones de SNES, Mega Drive y Neo Geo. También hay «palos» en «Art of



ART OF FIGHTING - SNEY'S IMAGESOFT

Fighting», aunque con llaves con mucho estilo, el que ponen las consolas Super Nintendo y Mega Drive. Y en este último formato también encontramos «Samurai Showdown», gracias al cual también

haremos frente a los más peligrosos luchadores de artes marciales. Pero no todo iban a ser cartuchos de peleas en el universo de Takara.

THQ

La Realidad Virtual me mete de nuevo en nuevas consolas de la mano de «Lawnmower Man». Y si este cartucho en real "a medias", por lo de virtual..., también lo son «Veedlots» y «The Mask», programas basados en comics y dibujos animados.

VIRGIN

Lo de la compañía inglesa en América se puede calificar de variedad, de mucha variedad. Y todo por que pasó de «Caesar's Palace», un cartucho de juegos de salón por excelencia, a «The Jungle Book», un gran clásico de la factoría Disney; sin olvidar, «The Terminator», basado en la primera película de James Cameron; o «Dune», otro título de cine; o «Jammit», más juegos de casino;



THE JUNGLE BOOK - VIRGIN SYSTEMS

o, y para terminar, «Heart of the Alien: Out of this World Part II».



Una vez Marshal Rosenthal en su papel de reportero/aventurero... Pero en esta ocasión luchando contra los elementos venidos de extrañas galaxias.



Takara fue una de las compañías que más juegos de lucha llevó al CES.



«Mortal Kombat» seguía pegando fuerte incluso en Las Vegas. Con sangre o sin ella, esta revolución cautivó a los que jugaban con sus armas más mortales.

a lanzar al mercado «Mavis Beacon Teaches Typing versión 3». Esta última entrega de la serie para PC añade 256 colores en pantalla, junto con lecciones avanzadas a gusto del usuario y nuevas juegos de aprendizaje.

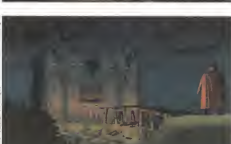
¿Buscáis algo más de diversión sin abandonar las tareas de aprendizaje? «Maria's Time Machine» os ofrece una buena oportunidad de conseguirlo. Este programa de enseñanza de historia está destinada a los niños de edad superior a los siete años, y va repleto de escenas musicales interactivas a todo color que reproducen imágenes de otras épocas.

Algo más «serias» son los juegos para PC CD-ROM de los que vamos a hablar a continuación. «Dragon Tales» es una aventura de rol que presenta unos increíbles 360° de visión y una libertad total de movimientos por las escenas del juego, can voces sincronizadas y unas efectos tridimensionales sumamente realistas. Por su parte, «MegaRace» incluye un relato digitalizado y un circuito de carreras futurista que abarca cinco mundos diferentes diseñados mediante gráficas tridimensionales. Para hacer tarjetas y certificados tenéis a vuestra disposición «CardShop Plus», para la «niña de nuestras ojas» en PC tiene que ser a la fuerza «Star Wars Chess», que utiliza los poderosos ruinas del «Chessmaster 3000» y muestra personajes animadas tomadas directamente de la popular trilogía.

SPECTRUM HOLOBYTE

Los perfectos conocidos

Spectrum Halobyte ha adquirido Micraprase, pero ¿qué es lo que nos ofrece? Echad un vistazo a «F/A-18 Harnet» y comprobad lo que es la simulación de combates aéreas de verdad, con misiones auténticas y una completa cuadro de mandas en la cabina. La versión para PC CD-ROM de «Falcon 3.0» añade territorios auténticos con curvas de nivel y más realismo del que nunca se ha visto hasta ahora, mientras que la serie «Wild Blue Yonder» para Macintosh y PC CD-ROM es un apasionante viaje interactivo a bordo de cazas de combate, y os permite saborear las emociones de este tipo de vuelos. Micraprase nos ofrece «Sub War 2050», un juego para PC que nos sumerge en las técnicas de combate de submarinos futuristas. «Dragons of the Deep» es una aventura fantástica para PC cuya argumenta resulta enormemente cautivador, gracias a los diálogos inteligentes y realistas con los personajes del juego. Si habéis disfrutado de las emociones de «Civilization», es hora de que sepáis que este juego ha



llegado al entana Windows. Así pues, intentad controlar a vuestra imperio y ver cuánto crece y perdura en el tiempo.

Coincidiendo con su quinta aniversario, «Tetris» se hace de ora en PC CD-ROM con «Tetris Gold», un juego rebasante de diversión e incluso unas cuantas sorpresas. Contiene seis juegos, empezando por la versión original de este clásico y siguiendo con «Welltris», donde las fichas caían hacia una especie de paza, y «Faces...Tris III», en el que las piezas son trozos alargados de caras de personas. A continuación viene «Wardtris», donde las jugadoras manipulan bloques de letras, y luego le sigue «Tetris Classic» con un aspecto mejorada y brillantes gráficas VGA. Todas estas versiones funcionan bajo MSDos. El último juego es «Super Tetris», que añade a los clásicos bloques obstáculos tales como abismos móviles, bombas que caen de la parte superior de la pantalla y tesaras acultas.

SSI

En las mazmorras

Si lleva las emociones al límite can «Dungeon Hack», que tiene... ¡más de 4.000 millones de mazmorras! Este nueva juego de la serie «Advanced Dungeons and Dragons Fargatten Realms», tiene como protagonista a una hechicera que ha enviada a un colaborador a la busca de un poderosa arbe mágica. El jugador elegirá al personaje a creará una a partir de las características ofrecidas por el programa. A continuación, podrá explorar un sinfín de mazmorras inmensas y siniestras llenas de peligros y maravillas, puesta que el generador de mazmorras los cambia a cada momenta.

TWIN DOLPHIN

Juegos muy completos y variados

Natanank «ha sido programada por Twin Dolphins y es un juego de inteligencia que corre bajo Windows y contiene 100 problemas diferentes. Para destruir al mortífero virus alienígena, tendréis que descifrar las numerosos acertijos planteados por la aeronave abandonada. Otra fítula es «Smoking Guns» para Windows, una galería de tiro al estilo de los salones recreativas

que ofrece seis escenarios diferentes. Podréis daros una vuelta por «Gangsterland», cazar fantasmas en «Haunted Hill» y hacer muchas cosas más. Para ella tendréis que elegir entre seis pistolas con diferentes fuerzas de retroceso y capacidad de carga.

TSUNAMI

Matrimonio de conveniencia

La firma Tsunami tiene preparada una serie de juegos para PC CD-ROM. «Are You Man Enough» es un divertido pasatiempo relacionada con las opciones matrimoniales repleta de excelentes perspectivas y encantadoras

señoritas. «Ringworld 2: Within Arm's Reach» es una novísima entrega de la serie de aventuras gráficas basada en la famosa obra del escritor de ciencia ficción Larry Niven.

VIACOM

Sangre azul

Viacom (que recientemente absorbió a Ican) está haciendo programación de altas vueltas can «Dracula Unleashed» para PC CD-ROM. Este juego está repleto de secuencias cinematográficas, un argumento espeluznante, una acción trepidante y misterios a tu límite.

VIRGIN

Éxitos seguros

Virgin tiene algunas fítulas extraordinarias en cartera, el primero de los cuales es una versión mejorada de «Fables & Fiends: The Legend of Kyrandia» para Macintosh CD-ROM. Los jugadores tendrán que abrirse camino a través de los múltiples recovecos de ese reino mágico, resolver problemas de inteligencia y buscar pistas para derrotar al malvada Jester. Otra parte de la serie (esta vez para PC) es «The Hand of Fate». En ella abundan las problemas de inteligencia y las misterios que tendréis que resolver si queréis ayudar a Zanthia a descubrir las mativas de la desaparición de las tierras de Kyrandia.

«Beneath a Steel Sky» traslada una popular serie de comics y novelas al universo del PC CD-ROM, y as situará frente a una infinidad de personajes interactivos mientras explorarís el extraño mundo del GAP. Mientras «The 7th Guest» entra por la puerta grande del Macintosh CD-ROM, no debéis perder de vista la sensacional novedad de «The 11th Hour», un programa para PC CD-ROM can el doble de escenas cinematográficas y más problemas de inteligencia que en la versión anterior.

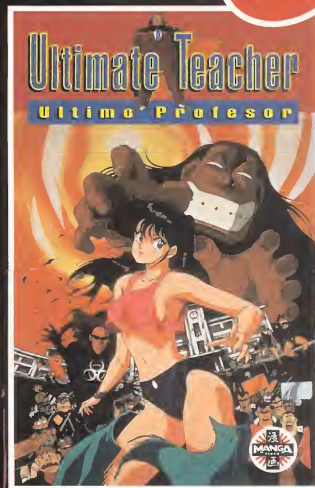


Ya nos conoces.
Encontrarás los vídeos Manga
en los mejores videoclubs,
grandes superficies,
tiendas de cómics y
de videojuegos.

Disponibile a partir del
9 de Marzo



P.V.P.
1.995 -pts.



P.V.P.
1.995 -pts.

Disponibile a partir del
23 de Marzo

Aterriza ahora en el siglo 21

Completa tu MANGA-COLECCIÓN:

- El Puño de la Estrella del Norte
- DominionTank Police Actos I y II
- Venus Wars
- Urotsukidoji
- 3X3 Ojos
- Doomed Megalopolis
- DominionTank Police Actos III y IV
- Urotsukidoji II

Nueva dirección:



MANGA FILMS S. L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 99 - Fax (93) 219 10 17

MANIACOS DEL CALABOZO

¡QUIETO, "PARAO"! ¿DÓNDE CREES QUE VAS? AHÍ SENTADITO QUE VAMOS A EMPEZAR YA. NO MUEVAS NI UNA CEJA, NI MUCHO MENOS PAGES DE PÁGINA. MI NOMBRE, POR SI TE ATREVES A RECONOCER QUE NO LO SABES, ES FERHERGÓN, Y PRESIDO ESTAS REUNIONES MENSUALES. DURANTE ESTE RATO VAMOS A HABLAR INTENSAMENTE DE JDRs Y TE ASEGURO QUE MERECE LA PENA. O SEA QUE SI TE VAS, PEOR PARA TI.

En el día de hoy toca hacer de fontaneros. Efectivamente, si seguís leyendo comprobareis como vamos a "desastascar" a unos cuantos maniacos de sus respectivos laponamientos. Habrá respuestas para muchos juegos: «El-vira II», «Shadowlands», «Veil of Darkness», «Eye of the Beholder»... Y también habrá preguntas, por qué no lo, para implorar la ayuda del resto de los reunidos. En suma, en esta reunión vais a hablar mucho.

De todas formas, y para no perder las buenas costumbres, comencemos con una breve recopilación de las aventuras de que disponemos en este preciso momento. Parece que por fin se ha abierto la entrada a Terra, y sus islas esperan ansiosos nuestros recorridos en «Might and Magic III». Además, como podéis comprobar cerquita, está a punto de abrirse el puente aéreo a «Clouds of Xeen».

Asimismo, se busca gente que no tenga miedo a las brujas para acabar con una tal Scolia, que ha tomado por las brujas «Lands of Lore», juego de gran calidad, en especial a nivel sonoro, y con algunos problemillas de dificultad.

La isla de la Serpiente sigue abierta a nuestras pesquisas, siempre que accedamos a transmutarnos en Avatar... Y, aunque sin tanta acogida popular, están disponibles también «Hired Guns» y «Darkun». Pero ya os toca a vosotros. Venga, comencad a hablar.

OTROS MANIACOS

Si no recuerdo mal, en octubre hablamos aquí de un par de programadores, bajo el nombre de Bizarre Software, que estaban elaborando un JDR. El tiempo ha pasado y, obviamente, el juego ha avanzado [digo obviamente porque, si se hubiera quedado parado, ahora no estaríamos hablando de él]. ¿Cómo sé que ha avanzado? Pues porque me han

mandado un video demostración del mismo. Lo cierto es que «Wyrth», que así se llama el juego, tiene una pinta excelente en varios aspectos. No se trata aquí de realizar una crítica, pues espero que ya hoyya tiempo para eso, pero sí de resaltar el hecho de haber realizado este JDR en tierras hispanas.

El juego se desarrolla a vista de pájaro, en un estilo visual similar «Cobra Mission», con unos gráficos quizá excesivamente pecetables. Tiene una música muy aceptable, así como una excelente presentación [quizá algo larga]. El combate es, como ya comenté, de tipo narrativo. De los enigmas, la historia y los hechizos poco puedo decir. En cambio, el sistema de generación de personajes es bueno, aunque tampoco incorpora grandes novedades. Por supuesto, está en español, y no de traducción. El juego, en líneas generales, es prometedor, pero lo importante, como ya dije en octubre, será la historia y los enigmas.

Respecto a una casa de software para su publicación, Dco Soft y Procin son las que más JDRs publican como todos sabéis. Quizá deberíais comenzar por éstas compañías. Os adelanto, aún a riesgo de pincharos el globo, que el mayor problema que vais a encontrar es que el juego lo habéis hecho sólo para Amiga y no se publican últimamente muchos programas para este ordenador. Suerte, no obstante.

Comenzamos ya la labor fontanerial. Pablo Jiménez, de Madrid, expone sus problemas en «Ultimea VII» y «Shadowlands». El del primer juego es el famoso del vampiro de Skara Brae, ya resuelto en una sección reciente. En «Shadowlands» el atasco tiene lugar en el nivel segundo, en concreto en una habitación con dos sensores de presión cerrada por una puerta [sí, hombre, sea en que hay que poner dos personajes en cada sensor para que se abra la puerta, y que provoca la separación del grupo]. Lo siento, pero me niego a contestar.

MIGHT & MAGIC IV: CLOUDS OF XEEN

ESTA PREVIEW DEBERÍA COMENZAR DE UNA FORMA SIMILAR A ÉSTA: «CREYENDO QUE TENDRÍAMOS ALGO DE DESCANSO TRAS XXXX (AQUÍ, EL OBJETIVO DE «MIGHT AND MAGIC III»), APARECEMOS EN XEEN, DONDE NUEVAS AVENTURAS ESPERAN AL INTRÉPIDO GRUPO DE AVENTUREROS EN QUE NOS ENCARNAMOS». MAS, COMO EL CAPÍTULO PRECEDENTE HA SIDO RECIENTEMENTE PUBLICADO POR ESTOS LARES, Y EL DESCUBRIMIENTO DE LA TRAMA ES UNOS DE SUS ALICIENTES, NO PUEDO EMPEZAR ASÍ. VAYA MALA SUERTE.

A

si supongamos que la misión era salvar a Terra. El caso es que tras haber salido al planeta de las islas hemos aparecido en otro planeta, llamado por el monosilábico, a la par que griposo (por la onomatopeya de un estornudo), nombre de Xeen. En apariencia, no hay

ningún nexo de unión con la parte anterior. En fin, veremos.

Una de las primeras cosas llamativas de «Clouds of Xeen» es que es, a su vez, la primera entrega de lo que podríamos considerar realmente la continuación de «Might & Magic». Me explico.

Está prevista la publicación de «Might and Magic V: Darkside of Xeen». Pues bien, si juntas los dos programas en el disco duro, se transforma en «World of Xeen», un mundo rectangular y plano cuyas caras estarían constituidas por «Clouds» y «Darkside». Espero que me hayáis entendido.

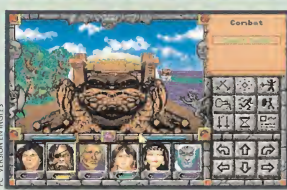
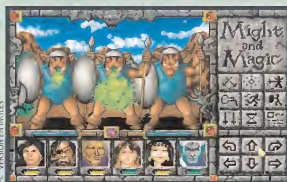
Aparte de estas consideraciones, centrámonos en lo que ofrece «Might and Magic IV». La verdad

es que resulta fácil responder. El mismo sistema de juego que su predecesor, con escasos cambios, aunque sí con algunos de relevancia, que serán comentados en otro lugar más oportuno. Pero lo importante es que pone a nuestra disposición un nuevo mundo que explorar. «Clouds of Xeen», con cinco ciudades (Vertigo, Rilvercity, Asp, Winterkill y Nightshadow) que visitar, algunas torres a cuyas nubes llegar, los típicos calabozos y castillos, e incluso un par de esfinges. Las exploraciones

del lugar nos llevarán por un extenso desierto, una tundra nevada, un bosque de muertos, pútridas ciénagas y una zona volcánica.

Como veis, los mundos de «Might and Magic» se estructuran en torno a zonas similares: también «Might and Magic III» tenía su isla desértica, su isla volcánica... Y creo que «Darkside of Xeen» hará otro tanto.

Por cierto, el tema de los elementos sigue en pie, aunque sin importancia visible..., al menos, al principio. Distribuidas por el territorio hay algunas pirámides. En esta aventura no se pueden usar por defecto de cierta conjunción astral. Sin



Manuel Rueda, de Córdoba, comienza preguntando si «Hired Guns» está ya disponible. Si has leído desde el principio, sabrás que sí. A continuación proclama que «Shadowlands» es un juego soberbio, en lo que coincide con la mayoría de los maniacos y le da sus seis votos. Consecuentemente, pregunta si hay algún juego en su línea. El único por el es-

tito que conozco es «Shadowlands», pero es bastante más flojito, pese a ser su segunda parte. Finalmente, Manuel desea saber qué es un «spinner». Pues bien, es una trampa que tiene la virtud de hacernos cambiar de dirección, o sea, de hacernos girar un cierto ángulo. Su incidencia se comprende en juegos tipo «Bloodwych» (no tiene sentido en «Shadow-

lands»), sobre todo si no te das cuenta de que has girado. Seguro que te destroza el mapa si no percibes su presencia. Algunos de los «spinners» más celebrados se recogen en «Bloodwych» y «Dark Heart of Ukrlub».

Vamos ahora con el enigma de moda en «Ultimea VII». Se sitúa ya muy cerca del final, con lo que la frustración se multiplica.



embargo, su importancia es crucial, dado que son los portales mediante los que podremos trasladarnos al otro lado del mundo... cuando tengas «Darkside of Xeen».

Como ya ocurriera en Terra, apareceremos más desorientados que un pulpo en un garaje. Situación: la ciudad de Vertigo, al sur de una peligrosa zona volcánica, al norte de unas llanuras habitadas por brujas, y en el extremo este del mundo, muy cerca del vacío. ¿Cómo hemos aparecido aquí? Ni idea.

Aprenderemos a leer la historia que cuenta el manual de instrucciones. Tampoco sabremos por qué estamos aquí, pero al menos conoceremos de la existencia de un tal rey Burlock, cuyo hermano Roland llevaba bastante tiempo en paradero desconocido. Cuando volvió, estaba obsesionado con el

legendario Sexto Espejo, obsesión casi tan legendaria como el artefacto en cuestión. Aprenderemos que el consejero del rey Grodo tampoco está pasando su mejor época... Parece que el tal Roland no es el original. En fin, muchas incógnitas en estas líneas, que exigirán una investigación concienzuda en «Clouds of Xeen», y que a lo mejor incluso se extiende a «Darkside of Xeen».

¿Qué más? El sistema de combate y el de hechizos parece que permanecen inalterados. En el de hechizos no me quejo, está bien; pero el de combate sí merecería la pena mejorar, pues sigue sin precisar de estrategia. Los

atributos de los personajes juegan un papel más importante que en la pasada edición: habrá que distribuir cuidadosamente los aumentos que podamos realizar durante la exploración. Y sí, hay nuevos y peligrosos monstruos. Los gráficos han mejorado de forma apreciable: los bichos son más grandes y terroríficos, y su proximidad es menos

recordable que nunca. Además, hacen unos ruiditos más desagradables, lo que vendrá a significar una mejora del sonido, claro. Abundan los golems de todo tipo; preparaos a enfrentaros con estos seres, minerales dotados de vida.

«Might and Magic IV» promete la misma clase de emociones que su predecesor, mejoradas en sus aspectos técnicos. Esperemos que los enigmas y la historia del juego hayan tenido el mismo avance, pues lo contrario resultaría algo decepcionante.

No obstante, las conclusiones definitivas están por ver... y en poco tiempo en estas páginas.

Ferhégón



PC. VERSIÓN EN INGLÉS

PC. VERSIÓN EN INGLÉS

Parece que la gente tiene muchísimos problemas abriendo unas puertas más allá del Salón del Trono. La cierto es que estas cuevas son bastante largas y están llenas de muros foscos. Ésta es la primera recomendación: tantead todas las paredes que veáis. Segundo, al sentaros en una silla (quizá traducida como «Silla del Cambio») seréis tele-

transportados a otros lugares del calabazo, hasta tres distintos. En esos destinos, explorad bien las paredes. Tercero, al sentaros en el «Trono de la Virtud» el destino de la citada silla pasa a ser uno nuevo. Finalmente, recomendaros sólo que entréis a este calabazo con una buena ración de poderosos hechizos y un nivel na inferior al octavo.

Y tras resolver un problema en «Último VII», propongamos otro en «Serpent Isle», encontrado por Luis González, de Madrid. Habiendo cubierto su búsqueda en las montañas de la Libertad, pretende salir. Tras revolver con un cabollo (un tol Pesadilla), conseguir unas flores de un conejo y mover una palonco bastante dura, llega a un jardín en

cuya haguera puede teletransportarse a un lugar sin salida. Su clamar desesperado es ésta zona. Pues si conocéis la respuesta, na dudéis en sacar a Luz de este atolladero.

Desde Lagrón escribe Álvaro Rodríguez, con problemas en «Eye of the Beholder II» y en «Dark Heart of Ulkrul». Empezando por el último, pregunta por la última línea de la Plegaria de la Luz, que hay que recitar para concluir el juego. Hombre, Álvaro, tal línea está en las instrucciones del juego; consultalas en la plegaria Lairian, al dios Fshafh. Respecto al otra juego, le falta una de los cuatro cuernos, según él mismo reconoce. Y pregunta dónde está, sin concretar cuál de los cuatro le falta (el del Norte, del Sur, del Este o del Oeste). Pues nada, si tú no concretas yo tampoco: está en los catacumbas.

Carlos Sorabia, de Zaragoza, apela o mi composición en su pregunta sobre «Veil of Darkness»: ¿dónde está el marfillo que pide Kirill? Pronto te atacas muchachito. En fin, has de buscar en la casa abandonada que hoy en la parte inferior derecha del pueblo. Entra en ello y explórala hasta llegar a una habitación en que hay manchas de sangre en el suelo. Varás que terminan en un enorme. Empújalo desde su parte superior y se desplazará revelando un puerto secreto. En el cuarto que hay tras ello está el marfillo buscado, así como un trozo de camiso rosa que necesitaréis más adelante.

Seguimos en el mismo juego, pero nos trasladamos a Barocaldo (Vizcaya) de donde Joseba Barceña escribe con su problema. Ha llegado al punto de la profecía que dice «...y allí se ha quedado atascado. Por desgracia, Joseba tampoco es muy concreto en lo que lleva hecho, por lo que poco podrá ayudar. Sólo algo de lo que te puede faltar: si has curado a la niña, tendrás un alfiler y podrás visitar el jardín laborista cuya existencia te comunican. Con ese alfiler y el muñeco vudú, obtenido en el campamento gitano, debes visitar a Paco el Loco, y visitar el sitio en que, según él, está el libro Agripa. Si nada de lo dicho te sirve, escribe de nuevo contactando que te falta o qué has hecho. Y los demás praceder lo mismo: contactad bien el lugar en que estáis, lo que habéis he-

Es curioso lo que ocurre en nuestra lista. Hay dos juegos inamovibles en la preferencia de los maniacos. Y lo cierto es que son, también en mi opinión, los dos mejores JDRs publicados en España (con permiso de otros ilustres: «Dark Heart of Ulkrul» y «Might and Magic» principalmente). Y luego los otros están muy igualados, cambiando cada mes. Ahora les toca a «Legend» y «Eye of the Beholder II», otros que aparecen y desaparecen. Lo más destacable es, sin embargo, la aparición del «Shadowcaster» por vez primera en la lista. ¿Subirá mucho, o se unirá al grupo de nuestros «Guadianas»? La respuesta la tienen vuestros votos.

En cuanto al futuro, la apuesta es clara: tres JDRs deberían escalar por la lista. Son, «Lands of Lore», «Might and Magic III» y «Serpent Isle». Quizá «Shadowcaster» también entre en la pugna. En todo caso, la respuesta a esta incógnita yace en el mismo lugar: vuestros votos. A la espera de conocer la solución, el juego del mes es «Último VII: The Black Gate».

- Votos contabilizados en Enero-94
LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL
1. Último VII: The Black Gate
 2. Shadowlands
 3. Legend
 4. Eye of the Beholder II
 5. Shadowcaster

cho, lo que tenéis..., cualquier cosa que creáis pueda contribuir o situarnos en el problema. Sólo así recibiréis la respuesta que osáis.

Por último, cerrando el turno de preguntas y respuestas, algunos de vosotros («Elvira II»), como prometíamos al comienzo de la reunión. Valgan las cuestiones propuestas por Jorge de la Rosa, de Madrid.

Los cosas impresionables de las catacumbas son: la lanza india, la daga del nivel dos (ésta, con los hechizos adecuados, es lo mejor arma que hallaréis durante el juego) y las rasps de pescado (que, por cierto, aún no has encontrado). Para conseguir que el doctor le haga el veneno precisos de dos condiciones: tener la receta del mismo, o obtener en la biblioteca, y disfrazarte como su ayudante, para lo que serán de suma utilidad los elementos de disfráz del cameroño y lo foto del guión. Luego habla con él y ofréctele o ayudador. Finalmente, el caja fuerte que se abre con la llave protegida por la piraña está en ese mismo cuarto, tras el cuadro del pota, como siempre. Si, yo sé que nos podríamos quedar hablando otro rato más, y otro, y otro... Pero si lo hacemos pronto se va a preocupar mucho (quien dice mono dice la novia o el novio). O sea que paromos por ahora. El próximo mes, más.

Ferhégón

Vista al frente

JIM POWER

Hasta el PC llega la, por el momento, última versión de uno de los arcade más espectaculares de la temporada. «Jim Power», un arcade en el más puro sentido del término, en busca de un, más que probable, éxito. Quizá penséis que un juego de este género no sea precisamente lo más original del mundo a estas alturas. Cierto y, sin embargo, «Jim Power» llega a ser en grado máximo. Baste con decir "Nuoxtip 3D".

- LORICIEL
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- Arcade

Recordad este extraño nombre y comprenderéis de lo que estamos hablando. Hará un par de años un arcade llamado «Jim Power» apareció para el Amigo. Y hace solamente unas pocas semanas ocurrió lo propio con la Super Nintendo. Ahora, le ha tocado el turno al PC. Y resulta sorprendente cómo el juego no sólo no ha perdido un ápice de interés, sino que sigue poseyendo una gran adicción.

FUTURO VIRTUAL

La historia de «Jim Power» nas sitúa en el futuro, en el centro de investigaciones sobre realidad virtual más importante de todo el arbe. Un grupo de científicos está a punto de conseguir una hoozaña increíble: mandar a un mundo virtual a una persona de carne y hueso. Ese viajero es Jim Power.

Pero una organización enemiga se ha infiltrado saboteando los ordenadores y condenando a Jim a una muerte cierta. Sólo hoy una posibilidad entre un millón de salir con vida. Y nasatras haremos que esa posibilidad se convierta en un hecho.

LOS MIL Y UN SCROLL

«Jim Power» posee muchos y variados niveles. Desde los típicos, que se desarrollan en un sentido horizontal, hasta otros diseñados con una perspectiva aérea.



La posibilidad de "ver" en 3D nuestras acciones es una más de las ventajas que ofrece «Jim Power».



Como podéis ver, la calidad gráfica de este programa de Loriciel es rica en detalles y colorido.

También se podría hablar de aspectos como enemigos, dificultad, etc. Pero, ¿qué arcade no incorpora toda esa? «Jim Power» tiene esa y más: originalidad, gran calidad gráfica que, así, sin más, puede no decir demasiado. Para continuar, un muy buen sonido. Después...

Aquí falta algo. Hemos dicho que «Jim Power» tenía una gran originalidad. ¿Por qué? Por algo tan simple como el scroll y el efecto de profundidad. Es en este punto donde hay que hacer referencia o "Nuoxtip 3D". Una nueva técnica mediante la cual, con la ayuda de unas gafas especiales, es posible apreciar un auténtica efecto tridimensional en nuestros monitores. También es posible jugar sin las gafas 3D. El efecto se reducirá pero se seguirá observando la brutalidad del scroll porallax en todas las fases.

«Jim Power» combina diversión con innovación. Algo lo bastante sabroso como para que el menos la prabemos ontes de decir que no nos gusta.

F.D.L.

Un nuevo modo de ver el viejo género de los arcade.

82

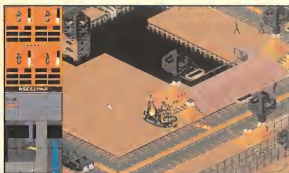
ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	80
SONIDO	82
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	84

El desafío final

AMERICAN REVOLT SYNDICATE DATA DISK



Estamos en el siglo XXI. Todo el mundo está dominado por los sindicatos. ¿Todo?, no. América resiste aún en pie...



¿Difícil? No, hombre. Digamos, más bien, casi imposible. La realidad es dura, y la de «American Revolt» mucho más.

La lucha por el dominio del mundo se encuentra en todo su apogeo. Tras la batalla tecnológica entre las mega-corporaciones, que derivó en las acciones cruentes entre los sindicatos por todo el planeta, se ha llegado a un estado de paz engañosa en gran parte del mismo. Sin embargo, una gran zona queda aún por controlar. El continente americano se ha estado reservando para el final como la parte más jugosa del pastel. Y ha llegado la hora de hincarle el diente...

- BULLFROG/E.A.
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- Estrategia

De la unión de Bullfrog y Electronic Arts han surgido juegos como «PapuLous» o «Powermanger» y, por supuesto, «Syndicate». Este último ha llegado a cousorns no pocas quebraderos de cabeza en nuestro ofán por conseguir el control del planeta. Algo que, evidentemente, no está a nuestro alcance en la vida real. Y la verdad es que tampoco era una tarea sencilla en el juego. Pera con «American Revolt» las cosas van a cambiar.

Si as encaráis entre lo minorio estobais esperando coma aguo de moyo que aparecieran nuevas retas que llevaras a la boca con avidenz. Saís "carne" para «American Revolt». Si, por contra, todos vuestros intentos por haceros con siquiera una pequeña porcelo de poder en este mundo de fieras fueran baldíos, también estéis de enhorabuena. Porque «American Revolt» presenta un más que interesante punto de partida: Todo el mundo ya está bajo nuestro dominio excepto el continente americano, hooia el que se dirigen las miras en las misiones que componen este disco de datos. Por tanto, sólo es necesario tener instalado «Syndicate», sin preocuparse del punto al que

llegáramos en nuestras anteriores escaramuzas, y disfrutar coma enanos tras instalar el nuevo reto.

EL PODER DEL CHIP

Por supuesto, el Chip y su tecnología siguen siendo el meollo del asunto. No sólo hay que eliminar a los miembros de los sindicatos rivales, sino también seguir manteniendo el nivel de "felicidad" entre los habitantes de los territorios bajo nuestro control. «American Revolt» mantiene intactos todas las virtudes de «Syndicate», con sus excelentes gráficas en alta resolución, su impresionante bando sonoro y, por desgracia, su tremebunda dificultad. Quizá sea una apreciación personal pero nuestro primero tema de contacto con las nuevas misiones no pudo ser más desesperanzadora. Los primeros territorios a los que el disco permite el acceso (Alaska y Coliformia) planteaban objetivos, en principio, bastante simples. Sin embargo, escoger uno de las zonas y morir a los pocos segundos, caribillados o balazos o chamuscados por lanzallamas, como vulgares lechones osados, fue todo.

«American Revolt» exige un dominio casi total de «Syndicate» para triunfar. Es preciso tener buenos reflejos, las ideas muy claras y un sentido de la estrategia, aprendida del juego original, que nos permita ochar rápidamente.

NUESTRA OPINIÓN

Las nuevas objetivos que plantea «American Revolt» pueden hacer los delicias de todas las fanáticas de «Syndicate». Sólo que charras, no basta con probar a darse vuelta por los escenarios esperando acontecimientos o emboscadas. Digamos que los nuevos misiones, sin llegar a ser exclusivamente para expertos, tampoco son los más adecuados para aquellos que no hayan jugado anteriormente.

En definitiva, se trata de un estupendo complemento o «Syndicate» que nos volverá a hacer pasar las horas pegados a los monitores, hasta que por fin el mundo caiga en nuestros manos. Y es que, aunque sea medio en broma, resulta bastante morboso eso de saber que basta una orden nuestra para poner el planelo patas arriba.

F.D.L.

«American Revolt» el mundo. ¿Hace falta algo más?

88

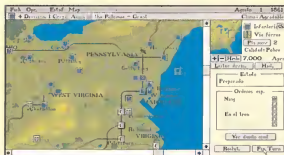
ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	32
ADICCIÓN	90
SONIDO	35
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	80

- 1 **IN EXTREMIS**
DELPHINE SOFTWARE (PC)
- 2 **LITIL DIVIL**
GREMLIN (PC)
- 3 **SAM & MAX**
LUCASARTS (PC)
- 4 **RETURN TO ZORK**
INFOCOM/ACTIVISION (PC)
- 5 **REBEL ASSAULT**
LUCASARTS (PC)
- 6 **LANDS OF LORE**
VIRGIN/WESTWOOD STUDIOS (PC)
- 7 **TFX**
OCEAN (PC)
- 8 **DAY OF THE TENTACLE**
LUCASARTS (PC)
- 9 **MORTAL KOMBAT**
ACCLAIM/VIRGIN(PC)
- 10 **JURASSIC PARK**
OCEAN (AMIGA IMPORTACIÓN, PC, PC CD-ROM)
- 11 **SHADOWCASTER**
ORIGIN (PC)
- 12 **BUBBA' N' STIX**
CORE (AMIGA)
- 13 **INNOCENT UNTIL CAUGHT**
PSYGNIS (PC)
- 14 **INDYCAR RACING**
PAPYRUS (PC)
- 15 **CYBERPUNK**
CORE (AMIGA)
- 16 **MIGHT & MAGIC III**
NEW WORLD COMPUTING (PC)
- 17 **SPACE QUEST V**
SIERRA (PC)
- 18 **F-15 STRIKE EAGLE III**
MICROPROSE (PC)
- 19 **DRACULA UNLEASHED**
VIACOM (PC)
- 20 **JIM POWER**
LORICEL (PC)

Norte contra Sur

THE BLUE & THE GRAY

El género de estrategia vuelve a vestirse de gala con «The Blue & The Gray», un juego que nos traslada al año 1861, en plena guerra de secesión americana. Se trata de todo un auténtico desafío para los estrategas, en lo que es uno de los mejores, y últimos, programas de Impresions.



Por medio del mapa orográfico de los estados Unidos de América podremos conocer las posiciones de los enemigos.



Con un simple vistazo, podremos saber el estado de nuestras tropas, tanto si son confederadas como federales.



Con la caballería preparada, los ejércitos del norte preparan una carga seguida de cañonazos...



Los "grises" son más numerosos que los "azules", pero la cantidad numérica no significa la victoria.

- IMPRESSIONS
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- Estrategia

Juegos de estrategia ambientados en la guerra entre el Norte y el Sur de lo que hoy conocemos como los Estados Unidos de América ha habido muchos, pero muy pocos han alcanzado el nivel que posee «The Blue & The Gray». Manejando al ejército federal o al confederado, tomaremos parte en una cruda batalla, asumiendo ciertas decisiones estratégicas que podrían haber cambiado el curso de la historia.

El juego nos permite crear nuestros propios ejércitos, nombrar unidades, reclutar soldados y transportarlos por ferrocarril o barco, hasta el campo de batalla. Una vez en el mismo, deberemos desplegar a nuestros soldados por senderos, llanuras, ríos, puentes... dentro de un área de terreno bastante extensa. Todo ello trazando un plan cuidadosamente estudiado para dividir nuestras fuerzas y colocarlos en los mejores emplazamientos.

Una vez que nos hayamos encontrado con el enemigo, se librará una lucha animada en pantalla, y es aquí donde el juego adquiere más acción. Podremos controlar o un único soldado o dar órdenes a todo un grupo de nuestra infantería. Por supuesto, también podremos recibir refuerzos en plena batalla si nuestros efectivos están en desventaja frente al contrario, pero no es conveniente utilizar mucho este recurso, ya que significará dejar un fuerte o un puesto indefenso. En todo momento podremos dar nuevas órdenes, reagruparnos, valorar nuestras fuerzas, retirarnos y dirigir desde los más pequeños escaramuzos hasta los mayores batallas.

NUESTRA OPINIÓN

Lo que más nos ha llamado la atención de «The Blue & The



Algunos presidentes americanos también "lucharon" en la contienda.

Gray» es la gran calidad que caracteriza a sus gráficos, realizados en alta resolución. También cabe destacar, o pesar de los muchos opciones que posee, la tremenda sencillez de manejo del programa. A lo que hay que unir un sonido y unas melodías bastante buenas, muy acordes con el entorno de la época.

Sinceramente, «The Blue & The Gray» es un producto muy recomendable para los aficionados al mundo de los juegos de estrategia, muy poseo todos esos toques técnicos y odiosos que los fanáticos del género exigen en un programa de este tipo.

Un juego que engrandeció el género de estrategia.

E.R.F.
85

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	87
ADICIÓN	89
SONIDO	79
DIFFICULTAD	88
ANIMACIÓN	91

Punto de mira

Ellas son así

MAN ENOUGH

¿Estáis deprimidos porque no encontráis novia? ¿La chica de vuestros sueños os ha abandonado sin razón aparente...? Pues tranquilos y levantar esa moral, porque con el último CD-ROM de Tsunami tendréis la oportunidad de volver a sentir la emoción del amor, aunque sólo sea de una forma interactiva...

- TSUNAMI
- Disponible: PC CD-ROM
- T. Gráfica: VGA
- Aventura

Nuestra navia nos ha abandonado. Esta es la premisa inicial de «Man Enough»... Pero un "compasivo" amigo nos recomienda una agencia de "relaciones personales". Sin perder un minuto, nos dirigimos hacia allí, donde nos sorprenden los acontecimientos, es decir, nos enamoramos de Jari, la secretaria de la agencia. Nuestra primer objetivo consistió en convencerlo para que acceda a darnos una cita, pero antes Jari quiere comprobar cómo nos desenvolvamos con las mujeres. Para ello tendremos que sobrevivir a una cita con cinco chicas de la agencia y de este modo demostraría que somos "man enough" -lo suficientemente hombres-.

NUESTRA OPINIÓN

Aunque la hemos catalogada como una aventura a secas, «Man Enough» es, como reza en su carátula, una aventura social. La calidad del juego es bastante buena, sobre todo en su sonido,



Rubla, ojos azules, hermoso cuerpo... ¿qué más se puede pedir en un programa así?

dando las voces están muy bien digitalizadas. Gráficamente «Man Enough» gana bastante más con una SVGA, debido a la gran definición de esta tarjeta, pero con una VGA también ofrece buenas resultados. Respecto a su adicción, el programa contiene el suficiente gancho como para mantenerte pegado a la pantalla, aunque sólo sea por el marbo de ver qué pasa en la escena siguiente.

E.R.F.

Un CD-ROM muy educativo con el que ligarás un millón.

89

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	88
SONIDO	89
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	70

Innisbrook: nuevo escenario para un gran programa

LINKS CHAMPIONSHIP



Empezar un hoyo requiere un buen golpe de suerte que nos sitúe en el centro de la calle, cerca del green.



Problemas. Nos encontramos en un terreno poco propicio para el golpe, con un árbol ante nuestras narices.

Uno de los simuladores de golf más destacados es el «Links 386 Pro» de Access Software. Su inusitado realismo hizo de él casi una leyenda. Y la posibilidad de complementarlo con los distintos campos que, posteriormente, fueron surgiendo, han permitido que siga siendo una de las mejores.

- ACCESS SOFTWARE
- Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA, SVGA
- Deportivo

Los dieciocho hoyos de Innisbrook abarcan una distancia total de siete mil treinta y una yardas. La complicación de acabar con una buena tarjeta na viene dada por su longitud, sino por el diseño. En más de una ocasión las golpes "por intuición" serán casi obligados. Sin embargo, es de recibo decir que «Innisbrook» posee la misma calidad en todas y cada una de sus aspectos que el resto de campos aparecidos hasta la fecha, y que el mismo «Links» a «Microsoft Golf».

GOLF A TRES BANDAS

Impartante hecha que no debe ser pasada por alto es que para

disfrutar de «Innisbrook» na es necesario pasar «Links 386 Pro». Buena, sí, pero lo que queramos decir es que na es el único programa con el que corre. Para jugar al golf en este campo necesitamos disponer de una de las tres siguientes juegos: «Links», «Links 386 Pro» a «Microsoft Golf». El último, par supuesto, funciona en bajo Windows. Hablando un paca de las características técnicas del programa, ya que las opciones de juego resulta bastante abvio que san idénticas a las de cualquiera de los tres antes mencionadas, na se han escalimado medias ni esfuerzo en su realización. El equipo de Access se trasladó al escenario en cuestión, dándole se filmó el material necesario para la posterior digitalización, y para al código. Y el resultado... bueno, si las imágenes que

acompañan a estas líneas na es necesario la bastante claras, tan sólo imaginad la calidad que puede dar una tarjeta SVGA en 256 calares. O mejor, si padéis adquirir el programa no dudéis. Vuestra espíritu departista os la agradecerá eternamente.

F.D.L.

Parecía imposible mejorar lo inmejorable. Pero sólo parecía...

90

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

El espacio en juego

PROTOSTAR

Tsunami nos presenta un programa que cautivará a los entusiastas de la ciencia ficción, juegos de acción y rol.

- TSUNAMI
- Disponible: PC CD-ROM
- T. Gráfica: VGA
- Aventura/Simulador espacial

Nuestras primeras abyectos serán establecer relaciones con los sentines, una raza nativa del sector, y aliarlos a nuestra causa contra

la represión del Imperio de las Skeetch. Para llevar esta a cabo, tendremos que frecuentar una gran variedad de bases espaciales, hablar con multitud de exóticos y cursos personajes, explorar intrigantes mundos, visitar ciudades alienígenas y combatir en el espacio. Resultará crucial realizar una buena gestión financiera, ya que dependencia del usa



La mezcla de géneros es cada vez más habitual en el software, como así demuestra «Protostar».

que hagamos de nuestros fondos, completaremos más a menos misiones. Con ellas tendremos que reparar nuestra nave, adquirir la mercancía y comprar armamento. «Protostar» es un juego interactivo y se encuentra representado desde una perspectiva en primera persona. Además, incorpora un interfaz sumamente cámara e intuitiva.

NUESTRA OPINIÓN

Na se puede negar que «Protostar» posee una calidad bastante notable. Todas las escenas están realizadas magníficamente, y se nota el buen hacer de los grafistas de Tsunami. En cuanto a su ambientación sanara, tenemos que decir que tanto las melodías como las efectos na están la suficientemente logrados con respecto al resto de las características técnicas del programa. De cualquier manera, si os atraen las aventuras y los simuladores espaciales, «Protostar» os gustará sin duda alguna, para para los que

estan muy iniciadas en este tipo de juegos, sinceramente, puede que ése na les resulta demasiado entretenida.

E.R.F.

Sólo apto para fanáticos de las guerras espaciales.

78

ORIGINALIDAD	69
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	75
SONIDO	70
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	70

Punto de mira

Ellas son así MAN ENOUGH

¿Estáis deprimidos porque no encontráis novia? ¿La chica de vuestros sueños os ha abandonado sin razón aparente...? Pues tranquilos y levantar esa moral, porque con el último CD-ROM de Tsunami tendréis la oportunidad de volver a sentir la emoción del amor, aunque sólo sea de una forma interactiva...

- TSUNAMI
- Disponible: PC CD-ROM
- T. Gráfica: VGA
- Aventura

Nuestra navia nos ha abandonado. Esta es la premisa inicial de «Man Enough»... Pero un "compasivo" amigo nos recomienda una agencia de "relaciones personales". Sin perder un minuto, nos dirigimos hacia allí, donde nos sorprenden los acontecimientos, es decir, nos enamoramos de Jari, la secretaria de la agencia. Nuestra primer objetivo consistió en convencerla para que acceda a darnos una cita, pero antes Jari quiere comprobar cómo nos desenvolvamos con las mujeres. Para ello tendremos que sobrevivir a una cita con cinco chicas de la agencia y de este modo demostrarla que somos "man enough" -lo suficientemente hombres-.

NUESTRA OPINIÓN

Aunque la hemos catalogada como una aventura a secas, «Man Enough» es, como reza en su carátula, una aventura social. La calidad del juego es bastante buena, sobre todo en su sonido,



Rubla, ojos azules, hermoso cuerpo... ¿qué más se puede pedir en un programa así?

dando las voces están muy bien digitalizadas. Gráficamente «Man Enough» gana bastante más con una SVGA, debido a la gran definición de esta tarjeta, pero con una VGA también ofrece buenas resultados. Respecto a su adicción, el programa contiene el suficiente gancho como para mantenerte pegado a la pantalla, aunque sólo sea por el marbo de ver qué pasa en la escena siguiente.

E.R.F.

Un CD-ROM muy educativo con el que ligarás un millón.

89

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	88
SONIDO	89
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	70

Innisbrook: nuevo escenario para un gran programa LINKS CHAMPIONSHIP



Empezar un hoyo requiere un buen golpe de suerte que nos sitúe en el centro de la calle, cerca del green.



Problemas. Nos encontramos en un terreno poco propicio para el golpe, con un árbol ante nuestras narices.

Uno de los simuladores de golf más destacados es el «Links 386 Pro» de Access Software. Su inusitado realismo hizo de él casi una leyenda. Y la posibilidad de complementarlo con los distintos campos que, posteriormente, fueron surgiendo, han permitido que siga siendo una de las mejores.

- ACCESS SOFTWARE
- Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA, SVGA
- Deportivo

Los dieciocho hoyos de Innisbrook abarcan una distancia total de siete mil treinta y una yardas. La complicación de acabar con una buena tarjeta na viene dada por su longitud, sino por el diseño. En más de una ocasión las golpes "por intuición" serán casi obligados. Sin embargo, es de recibo decir que «Innisbrook» posee la misma calidad en todas y cada una de sus aspectos que el resto de campos aparecidos hasta la fecha, y que el mismo «Links» a «Microsoft Golf».

GOLF A TRES BANDAS

Impartante hecha que na debe ser pasada par allo es que para

disfrutar de «Innisbrook» na es necesario pasar «Links 386 Pro». Buena, sí, pero lo que queramos decir es que na es el único programa con el que corre. Para jugar al golf en este campo necesitamos disponer de una de las tres siguientes juegas: «Links», «Links 386 Pro» a «Microsoft Golf». El último, par supuesto, funciona en bajo Windows. Hablando un paca de las características técnicas del programa, ya que las opciones de juega resulta bastante abvio que san idénticas a las de cualquiera de los tres antes mencionadas, na se han escalimado medias ni esfuerzo en su realización. El equipo de Access se trasladó al escenario en cuestión, dándole se filmó el material necesario para la posterior digitalización, y para al cáddigo. Y el resultado... bueno, si las imágenes que

acompañan a estas líneas na es necesario la bastante claras, tan sólo imaginad la calidad que puede dar una tarjeta SVGA en 256 calares. O mejor, si padéis adquirir el programa no dudéis. Vuestra espíritu departista os la agradecerá eternamente.

F.D.L.

Parecía imposible mejorar lo inmejorable. Pero sólo parecía...

90

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

El espacio en juego PROTOSTAR

Tsunami nos presenta un programa que cautivará a los entusiastas de la ciencia ficción, juegos de acción y rol.

- TSUNAMI
- Disponible: PC CD-ROM
- T. Gráfica: VGA
- Aventura/Simulador espacial

Nuestras primeras abjivos serán establecer relaciones con los sentines, una raza nativa del sector, y aliarlos a nuestra causa contra

la represión del Imperio de las Skeetch. Para llevar esta a cabo, tendremos que frecuentar una gran variedad de bases espaciales, hablar con multitud de exóticos y cursos personajes, explorar intrigantes mundos, visitar ciudades alienígenas y combatir en el espacio. Resultará crucial realizar una buena gestión financiera, ya que dependencia del usa



La mezcla de géneros es cada vez más habitual en el software, como así demuestra «Protostar».

que hagamos de nuestros fondos, completaremos más a menos misiones. Con ellas tendremos que reparar nuestra nave, adquirir la mercancía y comprar armamento. «Protostar» es un juego interactivo y se encuentra representado desde una perspectiva en primera persona. Además, incorpora un interfaz sumamente cámda e intuitiva.

NUESTRA OPINIÓN

Na se puede negar que «Protostar» posee una calidad bastante notable. Todas las escenas están realizadas magníficamente, y se nota el buen hacer de los grafistas de Tsunami. En cuanto a su ambientación sanara, tenemos que decir que tanto las melodías como las efectos no están la suficientemente logrados con respecto al resto de las características técnicas del programa. De cualquier manera, si os atraen las aventuras y los simuladores espaciales, «Protostar» os gustará sin duda alguna, para para los que na

estan muy iniciadas en este tipo de juegas, sinceramente, puede que ése na les resulta demasiada entretenida.

E.R.F.

Sólo apto para fanáticos de las guerras espaciales.

78

ORIGINALIDAD	69
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	75
SONIDO	70
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	70

Animática

Animática continúa en la vanguardia de la infografía española. Desde finales del año pasado, los responsables y creadores de la empresa catalana cuentan con el sistema V-Actor, capaz de generar imágenes en tiempo real. Este sistema, creado por Simmgraphisc, en Pasadena, California, es uno de los cuatro que en la actualidad están en activo en todo el mundo, y permite la creación y manipulación de imágenes y texturado en un tiempo hasta ahora impensable.

Una empresa de vanguardia



E

l V-Actor funciona en toda la gama de Silicon Graphics, pero para generar imágenes en tiempo real y mezclarlas también en tiempo real, en Animática utilizan una ONYX VTX con dos procesadores y 256 MB de memoria central con una tarjeta Sirius.

Can un casco parecida a los utilizadas por los ciclistas y unas cuantas sensores físicos en la cara, un calibrador de Animática nos enseñó cómo se producía una serie de imágenes en tiempo real. En este caso se trataba de "María", quien sanreía, levantaba los brazos y fruncía el ceño al mismo tiempo que el operario, mientras que, para hacer los giros completos y en 3D, se ayudaba de un pedal. El realismo resultaba espectacular.

La "parafrenalia", como Rager Cabezas, Director de Animática, denomina al casco y los sensores, llegaron de los Estados Unidos en diciembre, pero las gestiones para conseguir la máquina de Silicon Graphics se remataban al

verana pasada. Debieran esperar hasta octubre para tenerla en sus locales y para antes de la primavera creen que contarán ya con un guante y un traje especial que aumente las posibilidades del sistema.

Buenas perspectivas

La expectativa que el V-Actor ha despertada entre el mundo audiovisual hace prever un año muy movido para Animática. El hecho de tener la exclusividad del sistema en España y que sólo exista otra más en Europa y das en el resto del mundo, así la aventura. Según el máxima responsable de Animática, "varios empresas españolas poseen estaciones Silicon Graphics parecidas, pero no tienen el sistema de animación en tiempo real".

Desde hace meses la actividad de la empresa ha estado acompañada a explicar el sistema a los clientes. Televisianos y anun-

ciantes ven en el sistema un modo de acortar los plazos de entrega de los trabajos infográficos, además de aumentar la calidad de las mismas.

Para Rager Cabezas, el sistema V-Actor supone un gran avance en el mercado infográfico debido a que "podemos conseguir hasta cuatro veces la resolución de la televisión y un paso importante en el mundo de la animación, porque se pasa de producir minutos de animación con un coste elevado a producir horas. Es decir, soles que una hora de animación se consigue en una hora de trabajo. Además es una revolución en cuanto a la expresividad largada en los personajes".

Los creadores de Animática han diseñado personajes propios para trabajar con el sistema de generación de imágenes en tiempo real y ya están aplicando el sistema en la creación de dibujos animados fácilmente manipulables para poder distribuirlos en CD-ROM, CD-I a 3DO.



Nuevos videojuegos, nuevos mercados

Esta evolución viene marcada por las iniciativas de los gigantes Sega y Nintendo. Así, el acuerdo "Reality" entre Nintendo y Silicon Graphics, pretende desarrollar para finales de 1995 una máquina doméstica de 64 bits con unos expectativas de gráficos y potencia equivalentes a las Reality Engine, además de la posibilidad de conexión en red. Algo así como un superconsola doméstica con las prestaciones de un simulador de vuelo de hace unos años.

En Europa, por su parte, diversas desarrolladoras de CD-I presentaron en una reunión en Holanda los videojuegos con animación en tiempo real digitalizada, a todo pantalla y con calidad superior a VHS, la que supone un paso más o la hara de encerrarlas en el PC, sin que ella suponga la utilización de periféricas desmesuradamente grandes y caras.

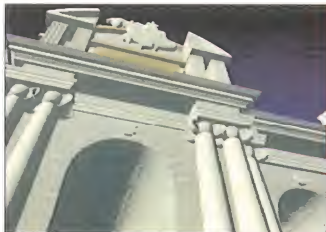
Los canchianes favorables que se están produciendo en el mercado del videojuego que tienden hacia la consecución de productos de gran calidad, están haciendo que Animática se replantee su posición ante estas. De momento, la empresa catalana se encuentra en una fase de adaptación de su infraestructura productiva, que le permite desarrollar trabajos en CD-I, la que tiene su precedente en el Acuariuma del año pasado. Proyectos de películas interactivos con imagen real y otras relacionadas con los "arcades" pero más allá del sentido tradicional que tenemos de ellos, es decir, con mayores posibilidades de exploración y unos mejores imágenes en movimiento, son algunos de sus apuestas para un futuro o media plaza. Roger Cabezas explica que se decantan por el CD-I "na tonlo como formata, porque el 3DO es lo mismo a más patente, pero si por la posibilidad de utilizar imagen a toda pantalla, con toda el movimiento y colores. Además, el 3DO na ha comenzado su onodadura en Europa".

Se encuentran pues, a la expectativa de las iniciativas de las grandes multinacionales del sector, a que éstas se decidan a comercializar los sistemas de forma masiva para que la resolución de la que hablamos se haga realidad. Un cambio cualitativo que como el director de Animática asegura, "el público está demandando con urgencia, como lo demuestra la ocupación de, por ejemplo, "Aladdin", en el que la calidad de gráficos y la animación es lo muy importante. Sin embargo, -continúa- se ha simplificado el juego o costo de lo gran información almacenado que



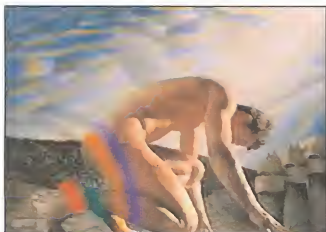
La técnica V-Actor está siendo ampliamente usada por Animática para conseguir imagen de alta calidad.

Para la compañía española, el CD-I es una de las máquinas con más futuro en el mercado actual.



Silicon Graphics y Nintendo están desarrollando una poderosa máquina con un procesador de 64 bits.

Ya existen algunos interesantes proyectos de películas totalmente interactivas utilizando imagen real.



Animática está intentando mezclar imagen real, sintética y animación tradicional con un guiñón espectacular.

La compañía española no ve claro que se puedan poner fácilmente al servicio del PC todos estos sistemas.



requiere la animación. El siguiente paso supone integrar todas las posibilidades de un juego, mezclando imagen real, sintética y animación tradicional con un guiñón espectacular. Es un asunto que nos interesa mucho y de hecho, una de nuestras colaboradoras está a punto de marcharse a Estados Unidos para diseñar un videojuego con Virgin Games".

Dificultades para el PC

Si en embargo, el Director General de Animática na ve tan clara que todas estas sistemas se puedan poner fácilmente al servicio de las PCs. "Tenga mis dudas a este respecto. Aunque el uso del CD-ROM se está generalizando cada día más, existen en el mercado muchas más unidades de Nintendo a Sega. Las venta-

jes adicionales de las nuevas máquinas como CD-I y 3DO es tribuyen en que, además de poder jugar, es posible escuchar oír, conectar con un ordenador, visualizador CD-Fate, etc".

Na obstante, toda dependerá de la evaluación de lo electrónico de consumo. Ahí está el ejemplo del CD-Audio, uno innovativo ya modura cuya usa fue generalizada en el momento en el que se puso al alcance del gran público. Es precisa observar de cerca la evolución de las batallas entre las grandes plataformas del mercado mundial. De momento Apple, con el Power PC, ha dado el primer pa-

sa y aún quedo por conocer lo presupuesto del Windows NT, el Pentium, etc. Hasta lo fecha, toda son conjeturas e incógnitas.

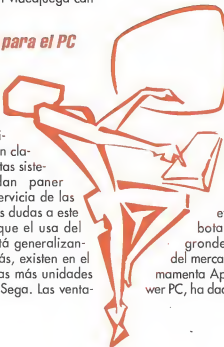
Animática ha apostado plenamente por las plataformas de consumo masiva como el CD-I y el 3DO, que permiten una resolución de 50 fotogramas por segundo, utilizar un oncho de banda mucha mayor, manipular gran cantidad de megas de información y comprimirlas sin que se resienta lo calidad. "Sólo queda buscar nuevas aplicaciones a estos sistemas para poder hablar de verdad de un nuevo concepto de los videojuegos", asegura Roger Cabezas.

Falta de infraestructuras

Can toda, las creadores de uno de las empresas informáticas más importantes del país, no olvidan que las iniciativas destinadas a las grandes superficies supunan un

reto más que no pueden dejar de lado y cuentan con algunos ideas y proyectos en esta dirección. Se quejeon, esa sí, de que en Europa y sobre toda en España, na existe una cultura de las espacios lúdicos como ocurre al otro lado del Atlántico a en Japán; de hecho, los parques de atracciones españoles en toda tienen que ver con los de estas países. Quizás por ello, por lo fallo de uno industria audiovisual patente y par uno actitud un tanta timarado de las empresarias, las grandes apartunidades na han pasado de ser buenas proyectos.

En cuanto a lo aceptación masiva de lo Realidad Virtual, Roger Cabezas tiene uno idea muy clara al respecto: "Na ha evolucionado tanta como se esperaba y quizás porque na se ha ofrecido la información correcta. A través del cine se ha dado uno imagen que no tiene nada que ver con la que realmente se podía hacer en Realidad Virtual y na quedaron claras las límites de esta tecnología, la que ha





Se está abriendo un nuevo y amplio mercado para aplicar tecnologías como el CD-I y el "full motion video"

Animática apuesta por su consolidación como desarrolladores para spots publicitarios, cabeceras de Informativos, etc.



Un sector tan competitivo como la infografía necesita grandes especialistas y profesionales en el campo de la imagen sintética.

En España existe un importante retraso tecnológico a pesar de los esfuerzos de empresas como Animática.



"En Europa, en cuanto a tecnología, todo sigue igual. Prácticamente todos los estudios cuentan con el mismo material"



primera barrera a la creatividad de las empresas infográficas.

Na así en Estados Unidos, donde la explosión de los FX y las manipulaciones de imágenes en películas de gran éxito como «Terminator», «Abis» a «Parque Jurásico», que permiten crear personajes y disimular las efectos especiales de manera impenable hasta ahora, han provocado la proliferación de los estudios de infografía. Equipas formadas por 4 ó 5 personas han pasado este año a contar con 80-120 ardenadores y 400 personas dedicadas exclusivamente al cine. Algo que calca, una vez más, a EE.UU., a años luz de Europa y Japón. "En Europa, en cuanto a tecnología, nada sigue igual; prácticamente todos los estudios cuentan con el mismo material", asegura el responsable de Animática. En cualquier caso, una rápida mirada al viejo continente nos muestra un mercado infográfico sustentado fundamentalmente por la publicidad y la televisión, con un video industrial débil —en España prácticamente inexistente— y grandes empresas de software que desaparecen. Tras la muerte de Alen Guait, la abanderada del software europeo frente a la incursión norteamericana, Video System, se fue al traste; TDI ha sido absorbida por sus competidores y el actual gobierno francés ha dejado desatendido al sector audiovisual, el "niño mimado" del ministerio de cultura gala.

En España, según Cabezas, "a nivel de diseño gráfico, realización y calidad de las materiales hemos retrocedido respecto a hace cuatro años. En parte por culpa de la falta de infraestructura audiovisual, en parte porque la purga que ha llegado tras la edición de pequeñas empresas de infografía de hace unos años, ha dejado el mercado con los mismos de siempre". Sin embargo, el futuro no tiene por qué ser oscuro para un sector que cuenta con "gente adecuada y muy válida, tanta en programación, como en diseño gráfico, como en el sector del audiovisual en general. La que sigue fallando es el papete".

EL EQUIPO DE ANIMÁTICA

Animática cuenta con un equipo flotante formado por unos quinientos colaboradores que se adaptan a las necesidades de cada proyecto. No se requiere el mismo personal para realizar un spot de un vehículo que para un experimental o una cabecera de televisión. Esta adecuación a cada necesidad dota a la empresa de una flexibilidad lógica y necesaria en un sector tan competitivo como el infográfico, al tiempo que exige una atención especial por las innovaciones tecnológicas que se producen en cada momento.

Al colaborador de la empresa catalana se le exige una formación y reciclaje continuados; una exigencia, por otro lado, que viene dada por el propio mercado. Algunos de los creadores de Animática trabajan en EE.UU., sin problemas de adaptación a los métodos norteamericanos y muchas de las empresas infográficas más importantes de España cuentan en sus filas con desarrolladores formados en ella. "Es el riesgo de trabajar en una empresa de tecnología punta", afirma Roger Cabezas.

Hardware

- Estaciones Silicon Graphics:
- 1 ONYX VTX, 2 procesadores 256 Mb de memoria con Sirius.
- 3 Indigo RPC (2 X594 y 1 ELAN), 25 Mb de memoria.
- 1 Crimson Elan, 32 Mb de memoria.
- 1 Power Series 330, 3 procesadores, 56 Mb memoria con Videofamer.
- Red Ethernet con NFS, con cerca de 10 Gigabytes de disco en línea.
- Backup via Exabyte y QIC 150 Streamer.
- Red de estaciones de diseño Macintosh (SE, LC, CX, Classics, etc) con conexión Ethernet a la red SGI.
- Digitalizadores 3D Polhemus y Cibervue 3030 Color.
- Conexión a red digital de video D1, via Abekas A-60.
- Sistema V-Actor con FlyingMouse 6D y Waldo Interface.

Software

- Wavefront (Advance Visualizer, Composer, Paint, Kinemation, Dynamation, 3DDesing, Data Visualizer: total, 5 licencias). Beta site de Dynamation, Kinemation y 3DDesing.
- Animática.
- Morphing: T-Morph de 5D solutions, ER de ASDG.
- Renderman de Pixar.
- Toonz de Softimage (Beta site, tres licencias).

frustrada muchos expectativas en el público. Actualmente, se tiene acceso a dispositivos de Realidad Virtual que no pasen la calidad de imagen que se esperaba, aunque se va evaluando poco a poco".

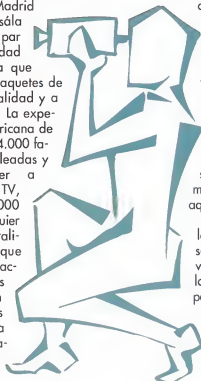
Otro de los aspectos novedosos que mantienen en vivo a las aficionadas al videojuego tiene que ver con la conexión de estas en red. "En España, el Canal Segha ha surgido más como un elemento de marketing, adelantándose a la infraestructura de nuestro país, que como una posibilidad realmente viable en estas momentos", comenta Roger Cabezas.

Mientras que en EE.UU. cuentan con la tecnología que hace posible esta interesante faceta interactiva de los videojuegos, en capitales como Madrid a Barcelona, sólo existe un 30 ó 40 por ciento de la ciudad con el cableado que permite enviar paquetes de imágenes con calidad y a cierta velocidad. La experiencia norteamericana de Orlando, donde 4.000 familias están cableadas y pueden acceder a 2.500 canales de TV, disponer de 15.000 películas en cualquier momento a centralizar datos para que las usuarias interactúen entre sí, es una realidad con la que seguiremos sabiendo hasta que la Red Integrada de

Sistemas Digitales se generalice en el territorio español.

Una mirada al mundo

La crisis económica está remitiendo, después del verano se tocó el fondo. A seis meses visto, el mercado cambiará porque se están reactivando viejos proyectos y se da vía libre a otras nuevas". Al menos esta es la que opina Roger Cabezas en cuanto al sector audiovisual. En Animática se trabaja de lleno en toda aquella que se ideó durante meses y que por fin las clientes están dispuestas a llevar a término. El nuevo y amplia mercado que se abre ante ellas para aplicar el CD-I y el "full motion video", la consolidación como desarrolladores para cadenas televisivas (cabeceras para el informativo de TV3 de Cataluña y el canal por satélite de TVE), así como las spots publicitarios, sigue siendo sus apuestas más importantes de aquí a unos meses. En cuanto al cine, las experiencias son escasas, con leves incursiones en la creación de FX, pero la propia debilidad del sistema cinematográfico español es quien pone la



José Cruz

Por Rafael Rueda

Vocabulario y Anatomía para Novatos de una Máquina Pensante (2ª Parte)

Sí. Ya sabes que tu ordenador personal no te hace caso, y que además silba haciéndose el "desentendido" cuando te acercas a él, pero, ¿te has preguntado el porqué? Es muy sencillo: "falta comunicación". ¿Qué hacer?, ¿a dónde ir?... Aquí, en nuestra "guía del usuario", tenemos la medicina para todos tus problemas. No más "terapias de grupo"; ni "pastillas tranquilizantes". Lee y empálate el mejor vocabulario de "toda la galaxia" y verás como en poco tiempo tu PC se convertirá en tu mejor mascota. No ladrará ni morderá, ¿no es eso lo que quieres? Pues adelante y a devorar letras ¿ok?

DIAGRAMA DE FLUJO: Flow Chart para los ingleses. Un diagrama de flujo es la representación gráfica de un programa (en un hoja de papel), mediante símbolos, flechas y órdenes. Ideal para realizar el seguimiento de los pasos de un programa y comprobar su funcionamiento. Lógicamente, para comer pasteles no es necesario hacer un "diagrama de flujo".

ENSAMBLADOR: Es otro de los lenguajes para ordenar. En él, se usan cadenas de dos o más letras que representan una instrucción. Más rápido y potente que la velocidad del Holcón Milenario cuando huye de los cozes del Imperio.

FLOPPY: Disco flexible donde el ordenador almacena -magnéticamente- los datos usados para la lectura o escritura. Su periférico preferido: la disqueteira; allí el "disquete" da tantos vueltes que olucino como si estuviese subido en la mismísimo Montaña Rusa.

FORTRAN: Otro lenguaje para la colección. Utilizados por los científicos y matemáticos para trasladar fórmulas y colear los "megs" al personal.

HARDWARE: Materio Duro. La que se "puede tocar" de una computadora: el teclado, el monitor, la disqueteira... En el lenguaje humano, hardware es igual o "cabeza de chorlito".

IMPRESORA: Artífugo electrónico-mecánico (de sexo femenino) que conectado a un ordenador imprime cualquier tipo de datos en pantalla: gráficos, documentos, cartas, etc. Lo llaman "Printer", lo terrible, y sus zumbidos cuando está trabajando alertan a ejecutivos, africanos y cambales. Es lo "osejino de los máquinas de escribir".

INPUT/OUTPUT: Entrada/Salida. Determina los dispositivos que conectados a un computador, ejercen una de las dos acciones IN/OUT. E: Entrada; Teclado, Salida: Pantalla o Impresora.

INTERFACE: Conexión externa o interna entre dos sistemas o circuitos. Torjeta para conectar dos módulos o partes de un ordenador para transmitir los impulsos y datos.

JOYSTICK: ¿Qué se puede decir de un "joystick" que no sepáis ya?. El "palo de la diversión"; el periférico más atractivo y entretenido, y el utensilio que ha causado más bajas "sintéticos" o la larga y oncho del mundo de los videojuegos. A él se le podían aplicar cientos de calificativos y froses, algunos tan célebres como: "Eres más otorgado que un mono o un joystick", y "Agárrate a un joystick como a un clavo ordinario". Uno gazado de cocharro, ¿verdad que sí?

LOGO: ¿Otro lenguaje? Sí, pero está indicado para la iniciación de los niños en el mundo de los gráficos por computador. Es el lenguaje de lo "tor-tugo que dibujo". Muy didáctico.

MEGABYTE: Mego. ¿Sobráis que "un mego" de memoria es igual o 1.048.576 bytes? ¿Misterios binarios?

MODEM: Modulador-Demodulador. Es un aparato que transforma los señales del ordenador en señales "óscísticas" para su transmisión por la línea telefónica. Es el periférico más comunicativo de todos los existentes y sus señales son capocces de viajar de una parte a otra del mundo. Como lo oyes.

PASCAL: ¿Esto es un cochondeo o qué? Lenguaje de programación de "alto nivel". Adapto el nombre de un gran filósofo francés, Blaise Pascal, que en 1642 inventó un máquina para hacer operaciones automáticas. El prototipo de nuestro actual "calculador".

PIXEL: El "punto de luz más pequeño" en el universo de nuestros monitores. Todos los símbolos, letras y gráficos están constituidos por "pixels". Nombre de los habitantes de "Pixelandia".

(Continuará en el próximo número)

MICRO

HUMOR por Ventura & Nieto



¿Qué ocurrirá con el disco flóptico? ¿Se convertirá en un estándar al igual que ocurrió en su momento con los disquetes de 3 pulgadas y media?

¿Cómo notarán las consolas de 16 bits la aparición de sus hermanas mayores de 32 bits?

¿Cuándo comenzará la avalancha de juegos de fútbol con motivo de la celebración del próximo Mundial de Fútbol de los Estados Unidos de América?

¿Por Qué no existe todavía un distribuidor en nuestro país que se atreva a comercializar la Jaguar, ya que Atari no tiene representación en España?

¿Sabías que...?

Apple ha presentado un modelo de Macintosh compatible con MS-DOS y Windows. Se trata del modelo Quadra 610 DOS. Algunos os preguntaréis cómo es posible esto. La respuesta es bien sencilla: en su interior lleva dos microprocesadores, uno Motorola 68040 y el otro Intel 486SX. Gracias a esto, es posible trabajar al mismo tiempo con aplicaciones de Mac, DOS y Windows, pulsando únicamente dos teclas. Además, la máquina incorpora doble soporte de monitor, que permite visualizar ambos entornos al mismo tiempo, añadiendo un segundo monitor.

formidable

... la participación que habéis tenido en el concurso que realizamos para elegir los mejores programas del año pasado. El gran volumen de respuestas han traído de cabeza a nuestra pobre secretaria, Laura, que se ha visto literalmente "inundada" de cartas. Muchas gracias a todos por vuestra inestimable colaboración.

lamentable

... que las traducciones de algunos programas no sea lo suficientemente buena, y se puedan observar ciertas "meteduras de pata" en los textos. Esto suele ocurrir con frecuencia en los juegos de rol, en especial en palabras técnicas propias de este tipo de programas, como los nombre de algunos hechizos o armas. Debe ser que las personas encargadas de realizar tal labor sólo saben de inglés (u otro idioma), y nada de este tipo de programas.

LA *Ora* PANTALLA

Parece mentira, pero ya han pasado más de diez años desde la aparición del Spectrum. Algunos nostálgicos nos escribís contándonos cosas acerca de tan excelente máquina. Sin embargo, David y Raúl Fraile Vieyto nos han remitido, junto a una bonita y larga carta, un disquete con dos pantallas en las que aparecen grandes figuras de

todos los tiempos de títulos para Spectrum, preparados para disputar un partido de fútbol, en el gran campo de «Match Day». Cada equipo consta de jugadores que aparecieron en programas en dos o tres dimensiones, muy famosos todos ellos, por lo que dejaremos en programas en dos o tres dimensiones, muy famosos todos ellos, por lo que dejaremos que seáis vosotros los que advináis sus nombres. Pues na'ca, que gane el mejor...

NOTA: Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchos preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Agordamos impacientes vuestros cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es:

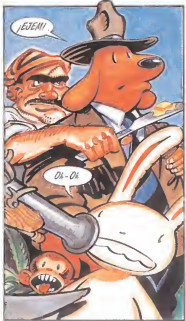
MICROMANIA,
HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos, nº4,
28700 Son Sebastián de
los Reyes (Madrid).



SAM & MAX POLICIA FREELANCE

TM & © 1990 - SIDE PIRATE

LETTERED BY: L. LOIS BULHAUS



LIBROS

APLICACIONES

WORDPERFECT 6 PARA DOS



280 Págs. 1.545 Ptas.

Gracias a este manual de bolsillo, los usuarios de este procesador de textos tendrán una estu- penda guía con los conocimientos esenciales acerca de WordPer- fect 6. Dividida en dos partes, en la primera se tratan las instruccio- nes y comandos fundamentales para manejar de una forma sencilla el programa. La segunda, está diseñada como un diccionario en el que se listan todas las posibilida- des que tiene WordPerfect, como las especificaciones, los macros o el corrector, junto a una descrip- ción de la labor que realizan, acompañada de ejemplos. En resu- men, un interesante libro, que unida a su reducida tamaño la ha- cen idóneo para el usuario medio.

Mella Minchberg ***
McGraw-Hill Nivel «»

APLICACIONES

SYMPHONY 3



360 Págs. 3.710 Ptas.

Anaya ha creado una nueva serie de libras con las cuales pre- tenden que el usuario de grandes programas se familiarice rápida- mente con ellas, aprendiendo las comandas básicas, y sirviendo como guía para posteriores consul- tas, gracias a su índice orde- nado alfabéticamente. En esta ocasión, se trata a fondo la hoja de cálculo Symphony 3, una de las más completas y sencillas de manejar. Con multitud de ejem- plos que explican paso pasa las acciones a realizar, se convierte en una publicación muy recomen- dable para las usuarias nave- les, así como para las más ex- peratas en el tema que deseen tener una guía de consulta.

Jesús Morán Cuesta ***
Anaya Multimedia Nivel «»

DIVULGACIÓN

ASÍ FUNCIONAN LAS COMUNICACIONES



216 Págs. 4.695 Ptas.

La forma más sencilla de cono- cer el apasionante mundo de las comunicaciones nos llega de la mano de dos conocidos autores con un prestigio reconocido en to- do el mundo. En este libro, se ofre- ce junto a más de 200 ilustracio- nes a todo color, una completa explicación de cómo funcionan las comunicaciones en los ordenado- res personales, así como la evolu- ción sufrida. Conceptos tales como modems, sistemas de redes de área local, correo electrónico o li- pps de redes dejarán de ser algo desconocido para nosotros, con la que lo perderemos el miedo a este mundo para adentrarnos así en sus infinitas posibilidades. Y toda de una forma sencilla y fácil de entender para cualquier usuario.

F.J.Darflor, Jr./Les Free ***
Anaya Multimedia Nivel «C»

DIVULGACIÓN

GUÍA PRÁCTICA PARA USUARIOS DE MULTIMEDIA



274 Págs. 1.400 Ptas.

El mundo multimedia crece día a día. Es por ello, que Anaya ha realizado este libro con la intención de explicar a toda tipo de usuarios las características de este nuevo mundo, así como una serie de aspectos de vital importancia. Dividida en varios capítulos, se tratan una serie de aspectos esenciales, como es la definición de equipo multimedia, el proceso de instalación y para qué sirve una tarjeta de sonido, elección e instalación de un lector de CD, formatos gráficos y una reseña a las tarjetas de vídeo y escáneres para el PC, tanto en DOS como en Windows. Además, incluye en un capítulo un comentario sobre algunas productos multimedia.

Ignacio de Bustos Martín ***
Anaya Multimedia Nivel «B»



TRES NUEVOS ORDENADORES PARA LA GAMA INVES

Inestrónica ha anunciado el lanzamiento de tres nuevos modelos dentro de la gama INVES BS-486 de la familia de procesadores Intel. Están configura- das de acuerdo al estándar VESA, actualizable a la tecnología Pentium OverDrive, adaptan las normas para reducir el consu- mo energético, se adaptan a las exigencias Multimedia, etc. Todos ellos cuentan con 4 Megs de RAM, 170 Megs de disco duro, tarjeta gráfica que soporta resoluciones de hasta 1.280 x 1.024 pixels, pero sin duda la estrella de la gama es el INVES BS-486 VLG-CD, que consta también de un interfaz de sonido compatible en Sound Blaster Pro, y lector CD-ROM con doble veloci- dad de transferencia y tiempo de acceso a 250 m/seg.



Encantaráis más información en el teléfono de Inestrónica (91) 467 82 10.

MEJORA DEL CONTROL DE CALIDAD



Micromouse S.A. ha pre- sentado recientemente un original software para control de calidad que corre bajo Windows. «QI Analyst» está diseñada para ayudar y mejorar los procesos, reducir pérdidas y disminu- ir las discordancias. Sus aplicacio- nes se extienden a campos tan variados como la producción, go- bierno, salud, etc. y son de gran utilidad para clientes y directivos de la in- dustria de hoy. Entre sus posibilidades de actuación destacan la producción de gráficos de control de calidad de variable y atributo, aplicaciones de test de control Sheewart, inclusión de códigos de color para indicar el estado del proceso, cálculo de líneas de tendencia y estadísticas. Además incor- para la opción de hipertexto que que el usuario elija entre las diferentes definiciones de gráficos y estadísticas, así como menús y enlaces para fáciles relacionados. Para más información, Micromouse Tel. (91) 547 37 03

AJUSTADO A LAS NECESIDADES DEL USUARIO

La nueva versión de Microsoft Office para Windows ha nacido fruto de un estudio exhaustiva de las necesidades de los usuarios. Este paquete de aplicaciones de oficina contiene el procesa- dor de textos «Word 6.0», el hoja de cálculo «Excel 5.0», la herramienta para la presentación de gráficos «PowerPoint 4.0», correo electrónico y la base de datos «Microsoft Access 1.1». Además, incorpora tres nuevas tecnologías para mejorar la sencillez de uso, de programación y de integración entre sus componentes. Para más información llamad a Micrasoft al teléfono (91) 804 00 00.



NUEVOS MODELOS DE VIDEO IMPRESORAS

Sony nos ofrece la últi- mo en videaimpresoras en color de la serie 1000. La UP-1200EPM, UP-1800EPM y UP-1850EPM vienen a sustituir a las tres modelos existentes hasta el momento, y a mejorar, lógic- amente sus prestaciones. Entre sus principales ventajas destacan el aumento de la velocidad de impresión hasta 60 segundos por copia, inclusión de varios formatos de copia múltiples y de composiciones, posibilidad de auto-laminación, maneja por media de menús, manda a distancia... Más información en Sony, teléfono (91) 536 57 00.

LEYES MÁS DURAS CONTRA LA PIRATERÍA

El Parlamento español ha de- cido incluir en nuestra legis- lación la Directiva del Consejo de la CE sobre la protección jurídica de programas de ordena- dor. Este tipo de productos y su documentación preparatoria serán tratados, a partir de ahora, como obras literarias, y considerados como creaciones intelectuales. Esta nueva normativa pretende eliminar del mercado la piratería inflamatoria y limita la reproducción del software original a una sola copia de seguridad con el fin de potenciar el número de ventas y concienciar al usuario de los beneficios de utilizar programas originales. Para más información así pedáis paner en contacto con SEDISI llama- mos al teléfono (91) 577 44 66, o telefeamos al 900 211 048.

ÚLTIMO GRITO EN AUTOEDICIÓN

Project ha ampliado su gama de productos multimedia con la incorporación a su catálogo de nuevos modelos de tarjetas. Entre las placas digitaliza- doras podemos destacar la Video Blender, que captura en resolucio- nes de hasta 640x480 en Hi Color



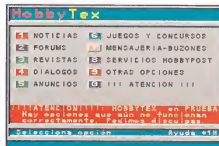
y pasee entradas de vídeo cam- pupesto y S-VHS. También existen digitalizadoras con sintonizador cuyo estrella es la DS1 Wave Watcher, que permite imágenes como máximo de 800x600 pixels y funciona bajo Windows. PC Tuner es un sintonizador que posee entrada de señal de antena con salida de vídeo y sonido estéreo. En lo referente a las conversars de VCG a vídeo compuesto, podemos destacar el PV 110PH, una tarjeta SVGA compatible ET 4000 que permite salidas de hasta 800x600 Hi Color y tiene conectores externos de vídeo compuesto, S-VHS y RGB. Más información: PROJECT al teléfono (93) 231 35 92 a paner un fax al (93) 265 28 33.

FÉSIMO - FÉLDO - ** BUENO - *** BUENO - **** BUENO - ***** BUENO - NIVEL: CON CONOCIMIENTOS - NIVEL: PARA EXPERIADOS

¡CONECTA CON NOSOTROS!

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo y permanente a nuestras bases de datos. Para estar bien informado, incluye secciones de noticias, foros, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias. Incluso, es posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados al servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos o aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado foros, poner anuncios, participar en concursos, ganar importantes premios, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios, y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre videojuegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc...

MicroManía pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de informática de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar desde tu ordenador o terminal de IBERTEX con nosotros y acceder a trucos y miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, consultar dudas, leer artículos de las revistas, acceder a un servicio de telecompra...



¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX ?

Lo primero son ganas de pasar un buen rato. Lo segundo cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem que cumpla la norma V23. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando un terminal IBERTEX.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR ?

La respuesta es simple: muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión no llegan a 200 pts.

A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota y no es necesario ser socio.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO ?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX el sistema permite que los ordenadores PC se conecten siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Solo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES ?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amigo o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX ?

HOBBYTEX es, en líneas generales, una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero sin embargo, como contrapartida, permite un alto grado de interactividad. Las opciones del nivel 032 de HOBBYTEX son:

Transferencia de ficheros: Juegos, Utilidades, Cargadores, etc..., a tu disposición para que los cojas cuando quieras.

Noticias: sección en la que te informaremos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas a todas tus dudas.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press -MicroManía, Penamía, Hobby Consolas, Nintando Acción y Todo Sega- y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o envíos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios. **Anuncios:** ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Telecompra: este servicio te da acceso a un sistema rápido y cómodo para adquirir los productos que te interesan, beneficiándote además de ofertas especiales.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido para conseguir los ejemplares que te faltan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX ?

Llama con el módem al 032, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea "HOBBYTEX#". Una vez teclado el número entrarás en el menú de HOBBYTEX en el que te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los foros. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informativo tendrás que indicar también un "password" o palabra clave cuando accedas a los buzones o foros.

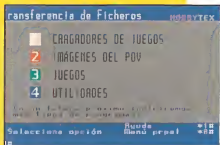
La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos "#". Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. Recuerda que antes comentábamos que IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

!! YA ESTÁ EN MARCHA "CARRERAS DE CABALLOS" EL PRIMER JUEGO INTERACTIVO MULTIUSUARIO!!

Y ADEMÁS... JUEGOS-CONCURSO DONDE PODRÁS GANAR CADA SEMANA NUEVOS VIDEOJUEGOS.

NUEVO SERVICIO DE TRANSFERENCIA DE FICHEROS



- EN ÉL ENCONTRARÁS PAGAR NINGUNA CUOTA DE ACCESO!**
- JUEGOS COMPLETOS
 - CARGADORES
 - FICHERO POV PARA RENDERIZAR
 - EMULADOR DE SPECTRUM
 - FICHEROS DE TEXTO
 - ACTUALIZACIONES «PCFÚTBOL»
 - UTILIDADES, ETC...

¡NO ES NECESARIO PAGAR NINGUNA CUOTA DE ACCESO!

NOTA: si IBERTEX te da el mensaje de números no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 032 es *213086350#

032 *HOBBYTEX#



OSCAR

El mundo del cine nos ha deparado grandes programas en casi todas las ocasiones en las que se ha versionado alguna película a los ordenadores o las consolas. Con «Oscar», Flair Software ha creado un arcade de plataformas lleno de colorido y diversión, que al mismo tiempo es un juego con los mejores géneros del séptimo arte.

Diversión garantizada

- FLAIR SOFTWARE
- Disponible: PC
- T. Gráfica: EGA, VGA
- ARCADE DE PLATAFORMAS

El argumento que da pie a «Oscar» es sencillo. Nuestro simpático protagonista decide de un buen día irse al cine, pero no a una cualquiera, sino a uno en el que el espectador puede entrar en la película de forma interactiva. Sale de casa, se monta en su flamante Ferrari y corre disparado por la avenida del puerto hacia su destino. Una vez allí, se encuentra con que en las siete salas se proyectan diferentes filmes. Debido a su particular gusto por el séptimo arte, no puede por menos que comprar una entrada para todas ellas.

PELÍCULAS PARA ELEGIR

En cada sala se ofrecen diferentes películas: una de ciencia-ficción, otra de terror, otra del oeste, otra de dibujos animados, una de shows televisivos, otra bélica y, ¿cómo no?, una última sobre dinosaurios. En todas ellas, el objetivo es el mismo: encantar un número determinado de «Oscars», que tienen la cara del protagonista, repartidas por un gran mapeado, repleto de enemigos y trampas, que intentarán dificultarnos nuestra labor.

Par suerte, no es preciso completar cada zona en un orden determinado, sino que podemos ir al que queramos, cuando lo deseamos. Una vez hayamos terminado un nivel, se nos permitirá acceder a uno fase de bonus especial, que se encuentra cerca de la puerta de acceso a la sala en la que hemos demostrado nuestras habilidades con el joystick.

Cada decorado está realizado con un alto número de detalles. Así, por ejemplo, el que nos lleva a una película de terror, nuestro personaje se vestirá de cone Dracula, adquiriendo su rostro la apariencia del famoso «chupa sangre», al igual que sus movimientos, especialmente al saltar, pues extiende la capa como si de un murciélago se tratara.

Los enemigos igualmente sufren una importante variación. Se adaptan a la zona en la que nos encontramos. En el Oeste, las dificultades son principalmente vaqueros y cactus vivos que se mueven cuando menos te lo esperas, además de vaganetas en movimiento. Y en el Jurídico, pues lo que ya os imagináis todas; esas

animales grandes y temibles que se pusieron de moda (y aún lo están) hace unos meses.

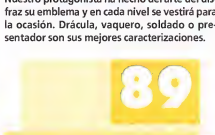
Pero no todo van a ser problemas. También cantaremos con valiosas ayudas, coma es un arma para acabar con los enemigos. Dicha arma na la tenemos desde un principio, sino que hay que buscarla por la larga y ancha del mapa. Se trata de un yo-yo, como can el que jugábamnos de pequeños, y su poder radica en que al lanzarlo contra cualquier enemigo, conseguiremos que éste desaparezca de la pantalla. También podemos utilizarlo de garfía para lanzarlo contra el techo y emplearla como liana, para así alcanzar lugares inaccesibles. Otros ítems de utilidad son: corazones que nos renovarán parte de la energía perdida en los enfrentamientos contra las adversarias, escudos de invulnerabilidad momentánea, y unas alas con las que, durante un corto periodo de tiempo, podremos volar hacia plataformas a las que no es posible llegar de otra manera.

NUESTRA OPINIÓN

Siempre es motivo de alegría la aparición de juegos arcade para PCs, en especial porque parece que el mercado de estos ordenadores está dominada principalmente por aventuras y simuladores. Además, no es nada habitual encontrarlas con un producto de la calidad de «Oscar». Las gráficas a la largo de todo el juego son insuperables, aprovechando las posibilidades que nos brinda la VGA con 256 colores en pantalla. Las animaciones igualmente son fantásticas, destacando el hecho de que son suaves y divertidas.

Par otro lado, en lo que respecta al sonido, resaltar que las distintas melodías acompañan perfectamente a la acción que se está desarrollando en esos momentos. Por último, das aspectos de suma importancia. Uno es la adicción y la dificultad, unidas ambas en el hecho de que son muy altas, pues «Oscar» es sin duda una de los programas más complicados con las que hemos tenido la oportunidad de jugar. Y dos, el equipo mínimo que es necesario para disfrutar de este maravillo. Para la versión EGA nos sirve cualquier ordenador con 640 K de memoria convencional. Pero para la versión VGA necesitamos de un procesador 386 SX, además de un mínimo de 768 k de memoria expandida.

O.S.G.



Nuestro protagonista ha hecho del arte del disfraz su emblema y en cada nivel se vestirá para la ocasión. Drácula, vaquero, soldado o presentador son sus mejores caracterizaciones.

89

COMPARATIVA

GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	90
SONIDO	89
INTERFACIA USUARIO	90
ANIMACIÓN	88



Un arcade de plataformas que sabe equilibrar a la perfección dificultad y adicción. Los divertidos gráficos completan un gran programa.

Lo escaso originalidad que caracteriza al programa no enturbia en ningún modo el panorama de los arcades.

Innocent

Until caught

La historia del hombre ha sido, es y será "trágicamente" sencilla. Nacemos, trabajamos, crecemos, trabajamos, nos reproducimos, trabajamos, envejecemos, trabajamos y morimos. Pero esa sencillez se complica cuando tenemos que dar un alto porcentaje de lo que ganamos por trabajar a una serie de hombrecillos que se hacen llamar padres de la patria unas veces, hacienda otras cuantas, y "sanguijuelas" casi siempre...

- PSYGNOSIS
- EN PREPARACIÓN: PC
- T. GRÁFICA: VGA
- AVENTURA GRÁFICA

Pre-**P**reguntarles a vuestros padres si es verdad la que os contamos en la entrada. Seguro que más de uno asegura que somos demasiada suaves utilizando el castellano. Pues lo mismo puedo decir Jack, un leonés galáctico del vendidero siglo XXI, protagonista de «Innocent Until Caught», que es fichado por "la Hacienda espacial" y obligada a pagar todas sus deudas patrimoniales. Y can esto na queremos decir que vuestras padres se dediquen a la mala vida, muy al contrario. La cierto es que ante injurias fiscales de esta naturaleza, todos los hambres -las del posado, presente y futuro- san iguales...

PREVENCIÓN DE INOCENCIA

«Innocent Until Caught» significa "inocente hasta que te atrapen". El título de este nueva programa de Psynosis es muy sugerente, aunque na se adapta muy bien a la tortura que sufre su pobre héroe. Y deci-

mas esta porque Jack T. Ladd primera es detenido, luego acusada y más tarde puesto en libertad con la condición de devolver al fisco toda el dinero que debe. Y para que sus deudas se aclaren del todo, Jack tiene que sumergirse en un sucio y oscuro mundo, para hacer toda tipa de negocios que le puedan dar "caja recompensa" dinero. Así, la primero que tiene que hacer es entrar en un bar a refrescarse la garganta; acudir a un prestamista para cajar objetos; y visitar un burdel para... Na penséis mal.

El mundo subterráneo de todo esta historia del universo exterior está representada par el metro que nos conduce de una estación a otra. Pero na sólo tenemos que visitar los "bajos fondos" de nuestra planeta. También nos sorprendemos en zoologías, salas de exposiciones, impresionantes mansiones...

ALGUNAS PISTAS

Vamos a ser vuestras "agentes financieras", para que podáis encontrar algo de calderilla... El bar de Sam es un lugar perfecto para apropiarse de objetos caollos en balasta ajenos y, por supuesto, para tomarse una copa, pagándola antes. Después de esta, sabremos cómo se las gastan las bandas de mafias, ya que asistiremos a una violenta escena tras la que, si aguantamos estticamente, nos veremos recompensadas con un objeto muy valioso. La casa de citas será más una casa de cambio: intercambiamos objetos metálicos, aunque una "cosa" pegajosa tendrá gran importancia. Na conviene que nos entretengamos mucho con los chicos, ya que sólo la madame nos enseñará cosas que realmente na puedan interesar.

El metro es el elemento ideal para cambiar rápidamente de lugar. Cada estación nos presentará un decorado nuevo en el que probar todos los objetos que tenemos, y los que nos fabricamos -en este apartado las armas ocupan un lugar es-



Para hacernos con algo de dinero, incluso tendremos que "negociar" con unos moteros muy macarras.



En el bar lograremos entrararnos de muchas cosas que nos serán de mucha utilidad en nuestro "futuro financiero".



La única manera de conseguir cierto objeto de un tacarño mendigo, es dejarle ciego con un "flashazo".



La unión de dos objetos realmente dispares, nos permitirá acceder al metro y a todas sus estaciones.

pecial-. Gracias a este media de transporte, llegaremos a la casa de un hambre importante que, a cambio de tres valiosos objetos, na hará ríos. También na hará llegar al zoológico en el que no habrá tantas fieras como esperamos. En una de las estaciones encontraremos un importante banco en el que depositaremos una gran cantidad de dinero a plazo fijo para ir aumentando nuestro capital...

INTERESES ANUALES

La historia de «Innocent Until Caught» es muy ingeniosa. Y el espacio -nunca mejor dicho- también es muy particular, puesto que la trama se desarrolla en el futuro galáctico, con personajes mafiosos que interactúan con rebats. El desarrollo de «Innocent Until Caught», la farma que

tiene de es- trujar n- tras men- tes para la consecución de las distintas misiones, está muy logrado y cuenta una lógica aplastante. Gráficamente, aunque na está

muy al día, destaca por sus escenarios y la recreación de los mismos. La idea de transportarnos a distintas ambientes par medio del metropolitana está muy bien, y más si tenemos en cuenta cómo se ha hecho. El interfaz es el tradicional de las aventuras gráficas más clásicas, sin que haya nada que destaque en el mismo. Y el aspecto sanar no contiene grandes notas musicales que una pueda tatarrear inconscientemente al final del juego.

Para hacienda na perdona, a todas persigue, y más a las valares que na se panen al día. El actual mercado de la balza que opera en el mundo del software de entretenimiento ha superado hace ya un par de años este tipo de acciones. Si «Innocent Until Caught» llega a calzar antes, sin duda estaríamos ante una excelente y novedosa aventura gráfica. Pero ahora mismo su valor ha baja-

do algunos enteros, pues se ha visto superada por aventuras de más interés y rentabilidad.

Can nada, el que tuvo releva, y la historia de un aventurero que busca dinero para pagar sus deudas está bien a todas los niveles, aunque na sirva para especular mucho can la misma.

F.G.M.

87

ORIGINALIDAD	86
GRÁFICOS	88
ADICIÓN	89
SONIDO	85
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	87

Muchos de los acciones que tiene que realizar nuestra "deuda espacial" son ingeniosas. Especialmente las relativas a los mujeres...

Tal y como está el mundo de los aventuras gráficas, si uno no se pone al día se queda muy atrás. «Innocent» tendría que haber tomado nota.



RETURN TO ZORK

Recuerdo que en la tierra de Zork no había gobiernos. Tampoco había leyes. Cuando visité aquel universo, enseguida me di cuenta de que se regía por



El primer pueblo que visitamos se presentará muy solitario, casi abandonado. Pero las apariencias engañan.



Una especie de mago será nuestro introductor en la aventura de redescubrir el mundo subterráneo de Zork.



Este molino, que a primera vista no parece muy importante, será la puerta que se abra para empezar nuestra aventura.

EN UN MUNDO

una teoría tan primitiva como básica. Se trataba del principio maniqueísta, de la existencia del Mal "gracias" a la existencia del Bien. Era un mundo lleno de contrarios, que no contradicciones: al este se oponía el oeste, a lo exterior lo subterráneo, a la claridad la oscuridad, a la simplicidad la dificultad, a la amistad la hostilidad, a la inmovilidad la aventura...

- INFOCOM/ACTIVISION
- Disponible: PC, PC CD-ROM
- T. Gráfica: VGA
- AVENTURA GRÁFICA

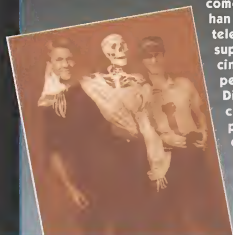
Un espacioso valle se abre ante mis pisados. Sin embargo, y aunque sé que es lo ontoselo de mi aventura, su oprimente atmósfera define mis pensamientos. Me deja paralizado. De golpe, vuelvo a la realidad por culpa de unos seres alados que presagian mi muerte y que don nombre al valle que me empujo o explorarlo. Las oves me desafían con sus vuelos cerrados en un cielo abierto. A pesar de su fierezo, uno simple occión los ocbordo y esponto. Es lo único manera que tengo de obrirme comino en el oculto Valle de los Búitres que me llevará a Zork.

LA CLARIDAD

Este paisaje deja paso a un pequeño pueblo iluminado por la claridad de la luz diurna. Es todo fierro abandonado aunque accedo o lo mismo por medio de un río lleno de vido. Tras visitar algunos cosas, llego o lo conclusión que paro mantener des-

PERSONAJES FAMOSOS

Uno de los mayores atractivos de esta nueva aventura de Infocom es que los personajes que aparecen en la misma están digitalizados, es decir, son personas reales. Pero lo más importante es que se trata de actores americanos famosos, que trabajan tanto en televisión como en cine. Muchos de ellos han aparecido en series televisivas para jóvenes, en superproducciones cinematográficas o en películas de la factoría Disney. Por esta razón, cuando los veáis en las pantallas de vuestros ordenadores, creeréis estar ante vuestros televisores, pues sus caras os "sonarán" mucho. ¿Identificáis a algún famoso actor en estas imágenes?





El Valle de los Buitres, antes llamado Valle de los Gorriones, es el techo de un lugar que se hunde en su oscurantismo.



Con este individuo tendremos que hablar antes de cruzar el caudaloso río que nos llevará a nuestro primer objetivo.



Si nuestra balsa no es lo suficientemente segura, la corriente de estas "vivas aguas" nos alejarán de nuestro destino.



Tres son las veces que tendremos que brindar con este borrachín, antes de que nos deje libre la entrada a Zark.



Esta es la nueva apariencia de un pueblo que, en su superficie, simula ser muy viejo y derruido.



El umbral que debemos atravesar para descubrir el interior de Zark tiene este aspecto. Todo nos hace pensar que la aventura será difícil.

O PARALELO



pejada mi mente, y llegar a Zark la antes posible, la mejor es embarracharme en compañía del solitario molinero. O por la menos hacer que estoy bebido. Este triste viejo, del que saltan "chispas" de alegría cuando empino el codo... oculto en su pequeño molino la entrada de un imperio infinita. Un imperio en el que si nos aventuramos recibiremos un castigo a recompensa: llegar o ser el salvador del Gran Imperio Subterráneo de Zark y por consiguiente convertirnos en Amos de la Magia y de los Mozorros, o sucumbir en cualquiera de sus numerosas trampas, par culpa de una absurda despiste.

Así, tras aceptar el reto, la claridad que nos inundando en un principio se convierte en una atmósfera vacío y perdido, que nos hace respirar un aire de abandono. De la luz pasamos a la oscuridad, en la que la mejor es dejarnos guiar por nuestro intuición.

LA OSCURIDAD

Lo mitalagia, ciencia que también basa su existencia en las principios miquelistas, nos habla bien claro del mundo de Zark. Su historio es lo

de un paderasísima imperia en el que reinaba la pear de las magias, es decir, la que acababa con la convivencia de sus habitantes. Para su historio más reciente es lo de su destrucción total y, par consiguiente, la de su desaparición eterna.

Una muy extraña carparación, la IT&L, ha encontrado la que parecia imposible localizar: los ruinos del Imperio Subterránea de Zark. Y la misma misteriosa campaña nos oblige o hoceranos con los rierndos de ese inexcrutable mundo bajo la tierra.

El primero que nos sorprende en este espacio muerto, desierto, árido y oscuro es su semejanza con el mundo del que venimos, el mundo que vive en y de lo claridad. Par la menos, los cosas que nos dan un siniestro bienvenido están ardenados igual "obajo". Pera enseguida, nos damos cuenta de

que lo simplicidad que nos radeo no es tol: el pequeño pueblo se abre en infinitas caminas que desembacan en cosas abundadas, rías salitorias, decarados grafescos, monumentos anríricos, granjas estériles, bosques inanimadas, páromos indefinidas... En definitiva, zanas ideales para que nuestra aventura fracase, que están habitadas por extrañas personajes que en nada colaborarán con nuestra causa.

Aquí, en la ascuridad, parece que todos sus pobladores, incluso las cosas, duermen. Mejiar dicho, todas parecen vivir nuestro realidad en sus sueños. Recep-

cionistas, herreros, gromierjas, guardianes, prestan sus servicios a cambio de objetos trivíoles... Se trata de uno nuevo contradicción; cuanto más importante es el objetivo o alcanzar, menos valiosos son las abjetas que debemos utilizar para su consecución.

Esto puede ser la reglo de ora de nuestras propósitos: la fácil es muy difícil, la lejano está muy cerca, la inaccesible está completamente abierta... En fin, nuestro regreso a Zark es nuestra primera estancia en una tierra en la que roalmente no conocemos nuestra objetiva, o pesar de que sabemos que tenemos que salvar un imperio en ruinas de las garras de los fuerzos del Mal. Pero, ¿povarechoremas la oportunidad de hoceranos con las veinte tesaros de Zark?, ¿buscaremas, desesperadamente, la salida a lo claridad, hartos de tanta dificultad y ascuridad?, ¿desoeremos llegar a la más alta del pader de Zark para convertirnos en los amos del Colobozo y de la Magia? Tado depende de nasatras, pera, o mismo tiempo, y de nuevo das polos apuestas, de todas las que integran el oscuro mundo subterránea de Zark.

UNA ÚNICA IDEA

A pesar de que en nuestro comentario heamas querido "dejar clara" que la estructura del juego es complejo por su dificultad y constante contradicción, la cierto es que estamos ante un programa perfecta-

EDDIE DOMBROWER,
PRODUCTOR DE

RETURN TO ZORK

DESPUÉS DE UN ALUVIÓN DE PROGRAMAS EN TORNO EL MUNDO DE ZORK, LA SEQUÍA DE AVENTURAS QUE SE DESARROLLABAN EN EL IMPERIO SE APODERÓ DE INFOCOM. POR FORTUNA, «RETURN TO ZORK» HA DEVUELTO LA VIDA AL CAUDAL DEL RÍO QUE BAÑA ZORK, CON LA AYUDA DE EDDIE DOMBROWER, UNO DE SUS MÁXIMOS RESPONSABLES.

MICROMANÍA: ¿Cómo definiría «Return to Zork»? Como la típica aventura gráfica americana, como un programa muy bien diseñado...

EDDIE DOMBROWER: Nos gusta pensar que «Return to Zork» es una buena aventura, tanto por su jugabilidad como por su calidad estética. En este sentido, sus gráficos han sido creados siguiendo distintos métodos con el fin de alcanzar los resultados de calidad que deseábamos. Utilizamos el programa Infini-D, de Macintosh, para crear y modelar las escenas en 3D. En lugar de emplear las típicas texturas 3D, nuestros artistas utilizaron otras técnicas más naturales para dar a «Return to Zork» un aspecto único. También mezclamos fotografías digitalizadas e imágenes en video junto con escenas en 3D. Por último, en lo que a gráficos respecta, solamente se pintaron a mano un par de imágenes.

MM: ¿Cuál es el objetivo final en la aventura que nos plantea «Return to Zork»?

E.D.: Cuando abres la caja del programa recibes una carta que te comience que has ganado un excelente premio: unas vacaciones en el hermoso Valle de los Gorriones. Sin embargo, cuando empiezas a jugar te das cuenta que dicho valle ha cambiado; ahora se llama el Valle de los Buitres. Tan pronto como exploramos el lugar y tratamos con sus gentes, descubrimos que el antiguo y subterráneo Imperio de Zork ha sido redescubierto bajo el Valle de los Buitres... y al tiempo que ocurre esto, una gran fuerza diabólica ha sido liberada en su interior. Nuestro objetivo final es encontrar dicho submundo y acabar con tan maldita maldición.

MM: ¿Por qué, después de tanto tiempo, se han decidido a realizar un nuevo capítulo de la saga «Zork»?

E.D.: Hacía muchos años que no se programaba un nuevo juego de «Zork», a pesar de que se habían vendido alrededor de tres millones de copias de sus primeras entregas. Durante todo este tiempo, estaba claro que teníamos que transformar el mundo de Zork en una aventura gráfica. Como los primeros capítulos de la serie eran aventuras conversacionales, no creímos conveniente recrear los mismos escenarios en una nueva entrega. Por eso, desplazamos la acción 700 años adelante, asegurándonos de que el viejo mundo estaba prácticamente destruido... que lo único que quedaba era la mitología, la historia y una porción del famoso Flood Control Dam #3.

MM: El proceso de creación de «Return to Zork» se asemeja mucho al de una película. ¿Fue muy complicado realizar el programa?

E.D.: La verdad es que fue duro, pero al mismo tiempo divertido. Las partes grabadas en video se hicieron exactamente igual que una película de bajo presupuesto o un programa normal de televisión. Sin embargo, esto era sólo una pequeña porción de todo el proyecto. El diseño, la programación, los puzzles, el acabado final y la música se realizaron mediante los mismos métodos utilizados en cualquier juego para ordenador.



MM: ¿Ha participado algún programador de «Leather Goddesses of Phobos 2» en el diseño de «Return to Zork»?

E.D.: El único nombre que ha coincidido en ambos programas es el de William Volk que es el Jefe Técnico de Activision. El resto del equipo físico de «Return to Zork» lo componen doce profesionales que invirtieron 18 meses en acabar el juego. Durante ese periodo se sumaron diferentes especialistas, hasta un total de 35 ó 40 personas.

MM: ¿Qué es lo mejor y lo peor del programa?

E.D.: Me resulta bastante difícil decir lo que considero peor de «Return to Zork»... Tal vez, determinadas escenas no son tan interactivas como yo hubiera deseado. Por ejemplo, cuando entras en la tienda, todas y cada una de los objetos sobre los que hacemos «click» debería darnos alguna contestación. Lo mejor, sin duda, es la interactividad que hemos conseguido con todos los personajes de la aventura, al igual que con los objetos que portamos en el inventario.

MM: «Zork I, II, III», «Zork Zero» y «Beyond Zork» son los primeros escalones de la famosa saga «Zork». «Return to Zork» es el segundo paso. ¿Cuál va a ser el tercero?

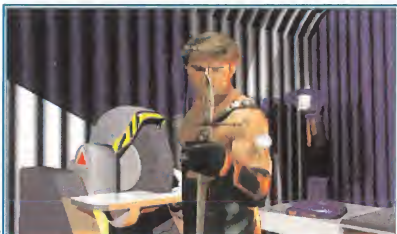
E.D.: Todos estamos pensando en cómo va a ser la secuela de «Return to Zork». Siguiendo la política de Activision, podemos decir que llevaremos este proyecto lo más lejos posible, tanto desde el punto de vista técnico como de diseño.

MM: Por último, ¿está contento con el resultado final de «Return to Zork»?

E.D.: Ningún producto es perfecto. Existen muchas pequeñas cosas que me gustaría ver modificadas o más desarrolladas. Con todo, creo que nuestro programa supone un gran paso adelante en lo que a aventuras gráficas se refiere. Por ello estoy muy orgulloso de «Return to Zork». Mi deseo, como miembro de Infocom, es abrir las puertas a programas como éste, con el que puedan disfrutar todo tipo de usuarios.



El nuevo pueblo de West Shanbar nos da la bienvenida. Jamás podremos imaginar lo que nos espera en sus calles, casas, bosques y ríos.



La espada y el hierro del Imperio escondido de Zork nos demuestran que nuestra aventura es más medieval de lo que imaginamos.

mente definida. El primer paso de la saga «Zork» fue «Zork: The Great Underground Empire», al que siguieron «Zork II: The Wizard of Frabazz», «Zork III: The Dungeon Master», «Beyond Zork» y «Zork Zero». Todas estas aventuras conversacionales que nos introducían en un complejo mundo plagado de referencias mitológicas. Su más reciente entrega, «Return to Zork», deja muy atrás sus orígenes y entra de lleno en la actualidad de los aventuras gráficas. Es innegable que tanto su forma como su fondo están muy en la línea de las aventuras que vienen del otro lado del océano. En su producción también está patente el «made in U.S.A.»: se han grabado en video, con la participación de actores famosos en el mundillo de Hollywood, las escenas que dan vida al programa, se ha cuidado mucho su banda sonora—más de 180 composiciones originales—, contiene extensas diálogos hablados—alrededor de una hora— y su interfaz es revolucionaria por la rápida y fácil de su manejo y porque gracias al mismo se pueden realizar complejas interacciones.

Algo muy significativa de «Return to Zork» es su historia. La complejidad de la misma—la búsqueda y recuperación de un imperio subterráneo y destruido—la hace ideal para que los aventureros experimentados se descurran liados en sus situaciones. Por contra, los novatos—entre los que nos incluíamos—, veremos que cada situación que logremos superar nos motivará a encontrar las verdaderas razones de nuestra misión. Pero la que realmente

atrapa de este programa de Infocom es su calidad gráfica. Los artistas que han trabajado en «Return to Zork» han hecho una excelente labor de ambientación y de adaptación de la historia a unas determinadas condiciones estéticas. Casi lo más conseguido es la perfecta ambientación entre las distintas áreas que visitamos; exteriores, subterráneos, laberínticos, difuminadas, aníricas, etc.

En definitiva, «Return to Zork» es un juego infinito. Nos explicamos. Aparte de su sólida historia y de su atractiva presentación, en la última obra de Infocom/Activision encontramos cosas nuevas, matices hasta el momento ocultos, situaciones redescubiertas, que nos hacen vivir sin descanso pero sin fatigarnos la eterna historia de Zork.

F.G.M.

93

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	90
ADICIÓN	90
SÓNIDO	87
DIFICULTAD	93
ANIMACIÓN	94

El mejor de «Return to Zork» es el complejo mundo que nos permite explorar y todos los extraños personajes que en él mismo habitan.

Tal vez lo mejor del programa puede volverse en su contra. Es decir, el mundo de Zork se torna onírico demodiosos veces.

DUNGEON HACK

PC
VERSION EN INGLÉS
PC
VERSION EN INGLÉS
PC
VERSION EN INGLÉS
PC
VERSION EN INGLÉS



PC
VERSION EN INGLÉS
PC
VERSION EN INGLÉS
PC
VERSION EN INGLÉS

LABERINTO SIN SALIDA

- EVENT HORIZON/SSI
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- JDR

En Dreamforge parecen pensar que un JDR es un conjunto de calabozos con monstruos y tesoros que el aventurero explora a fin de destruir a los primeros y enriquecerse con los segundos. Y se equivocan, pues es, principalmente, una historia en que participa el aventurero. Pienso que quien juega a esta clase de programas no lo hace por "la emoción de ver lo que hay a la vuelta de la siguiente esquina" —como dice el programador de «Dungeon Hack»—. Bueno, éste puede ser un interesante componente. Pero, lo imprescindible es que participemos en algo y no nos limitemos a recorrer pasillos.

Generar calabozos aleatorios es una cosa, generar historias interesantes aleatoriamente es otra muy distinta. Si eliminamos este punto, se queda reducido a laberintos, que es precisamente lo que «Dungeon Hack» ofrece: un sofisticado generador de laberintos aderezado con monstruos y con un héroe con rasgos de rol. Tomado así, no es un mal programa. Pero tampoco es, como se autocallifica, un JDR.

Otro punto algo flojo es la monotonía de los puzzles que se puedan

encontrar durante el desarrollo. Es posible que una persona a los 100 calabozos se cansa de apretar botones, polanco y sensores de presión, y de recoger llaves para cerraduras que abren puertas.

De cualquier forma, procedamos ahora a comentar brevemente algunas características del juego.

GENERACIÓN DE PERSONAJES Y DE LABERINTOS

El héroe se genera como en los JDRs típicos de SSI, definiendo lo típico —clase, sexo, raza y alineamiento— y rotocando los atributos tras su asignación. Todo esto se hace fácilmente y en una sola pantalla. Lo bueno es que así vemos las limitaciones de forma interactiva. Por ejemplo, un enano no puede ser mago; y esto se ve en esta pantalla.

Los monstruos son los típicos de la serie «Forgotten Realms» (o sea, de «Eye of the Beholder»), si bien son novedosos en su mayoría. Y otro tanto cabe decir del sistema de hechizos. Ídem para el combate, el uso del inventario, y todo lo demás.

Pero vamos ya con lo más destacado: la generación aleatoria de «Dungeons» —insisto, no de aventu-

Event Horizon, bajo su nueva denominación Dreamforge, presentan su nueva obra, llamada a provocar una revolución en el mundo del JDR y arruinar a las demás casas productoras de este género. En efecto, prometen un JDR infinito, con calabozos generados aleatoriamente, con características definibles por el usuario. Pero, antes de que Origin, Sir-Tech y tantas otras se pongan a temblar, veamos qué ofrece «Dungeon Hack».

ras—. Se nos permite la definición de una serie de parámetros para hocemos el laberinto a la medida. Estos sí son bastante completos. Determinamos cuántos pisos queremos que tenga el calabozo (hasta 25); es posible poner tantos monstruos, tesoro y comida como queramos, definir la existencia de muros falsos y la frecuencia con que aparecen llaves y sus cerraduras, así como trampas mágicas y agujeros en el suelo. También podemos decir qué cantidad de «pistas» encontraremos en el recorrido, aunque no sé muy bien para qué servirán. Otros datos a definir son la existencia o no de zonas donde no funcionan los hechizos, de un nivel submarino, de puzzles multipiso o de luchas con Undead.

Estos serían características del calabozos. Junto a ellas tenemos la posibilidad de configurar atos del desarrollo del juego, como dificultad de los monstruos, fuerza del veneno, velocidad de consumo de la comida y si los enemigos son poco o muy resistentes a la magia, así

como si la usan habitualmente. Finalmente, está la opción de «Muerte Real»: si la escogemos y morimos durante la aventura, además «monami», nos quedamos hasta sin las

partidas grabadas. Existen tres configuraciones predefinidas para todos estos parámetros, asociadas a la dificultad requerida del juego. Hecho esto, se genera el calabozo aleatoriamente y empezamos a jugar. Si os gusta especialmente la aventura creada, copiad la semilla (seed) y podréis compartir el hallazgo con los amigos simplemente pasándoles el número, a ver si ellos la terminan.

NUESTRA OPINIÓN

Técnicamente «Dungeon Hack» es impecable. Los gráficos están bien, tanto en escenario como en monstruos. El funcionamiento es rápido, cómodo y simple. Se puede destruir sin complicaciones. La presentación es excelente, y los sonidos no merecen más alabanza.

La originalidad se basa en la incorporación de elementos de rol a un juego de laberintos. Obsérvese que no digo «en la generación aleatoria de JDRs». Y precisamen-

te esto es el mayor enemigo de la adicción: es como explorar por explorar. Desde luego, si nos lo planTEAMOS como JDR nos desengañará un poco. Y tampoco se puede decir que estemos ante un programa difícil: los enigmas son predecibles, y tarde o temprano nuestra exploración nos lleva al botón adecuado. Lo más complicado tal vez sea la lucha con algunos monstruos.

El resumen de este comentario es bastante sencilla: como JDR se queda corto; como juego de laberintos, sí han conseguido hacerlo bien.

F. H. G.

73

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	83
ADICIÓN	63
SONIDO	75
DIFICULTAD	60
ANIMACIÓN	70



La posibilidad de realizar los escenarios a medida, los efectos sonoros y la buena calidad gráfica son sus principales virtudes. La falta de argumento y una historia que no es lo tal, así como una sencillez en el desarrollo, hacen que no sea el JDR que todos esperamos.

MORTAL



El polémico "modo sangre" está presente en la versión de PC de «Mortal Kombat», como podéis ver en esta pantalla.



Los denominados "fatalities", también han sido incluidos en la que es considerada la mejor conversión de recreativa.



Solos o contra un amigo, la adición es un aspecto que está completamente asegurado en este fabuloso juego de lucha.



Este personaje se llama Reptile, y aparece de vez en cuando ofreciéndonos una bonita suma de puntos si le derrotamos.

El juego que ha dado más de qué hablar en los últimos años, por fin se ha decidido a aterrizar en los compatibles. Tras su exitoso paso por el mundo de las consolas, los usuarios de PC estábamos ansiosos por echarle el guante a este estupendo programa de lucha. La espera ha sido larga, pero ya tenemos en nuestras manos el resultado de muchos meses de trabajo.

- ACCLAIM/PROBE/VIRGIN
- Disponible: PC, GAME BOY, MEGADRIVE, GAME GEAR SUPERINTENDO, MASTER SYSTEM
- V. Comentada: PC
- T. Gráficas: VGA
- ARCADE

Tras ver las versiones realizadas en las consolas de 16 bits, todos esperábamos una conversión espectacular para el PC. Y lo cierto es que no nos ha defraudado en absoluto. Los programadores de Probe han cogido directamente el código utilizado en la recreativa y lo han traspasado bit a bit al PC, adaptándolo a las características de dicho aparato. El resultado es francamente espectacular. Los luchadores se mueven por la pantalla con una suavidad y realismo como no hemos visto en mucho tiempo. Eso es posible en cualquier máquina, desde un 386 que es el equipo mínimo necesario para poder disfrutar de esta pequeña obra de arte, hasta en los más potentes ordenadores, gracias a que podemos regular el nivel de detalle, desde un menú, antes de iniciar el combate.

Por regla general, los programas de este tipo no tienen un argumento que atraiga al jugador, sino que el "gancho" suele ser la oportunidad de descargar la tensión. Sin embargo, «Mortal Kombat» posee una interesante historia que nos sitúa en la acción. Resulta que hace tiempo, más o menos 2000 años, se celebraba un torneo de artes marciales denominado Shoulin. En el mismo, se daban cita los mejores luchadores del mundo para conquistar el título más importante de la época. En uno de esos torneos, un participante llamado Shang Tsung logró reunir tal poder, que nadie podía derrotarle. Nadie hasta hoy...

EN BUSCA DE LA VICTORIA

Es precisamente en nuestros días cuando siete luchadores han decidido acabar con el poder de Shang Tsung. Para llevar a cabo esto han dedicado la vida entera a un entrenamiento duro. Los contendientes se llaman Kano, Johnny Cage, Sub-Zero, Sonya Blade, Rayden, Liu Kang y Scorpion. Cada uno de ellos se ha especializado en un tipo de lucha, que le otorga unos golpes especiales, aunque de similar poder. En este torneo no existe premio para el segundo; o se gana o se pasa a mejor vida.

RIZAR EL RIZO

No es necesario que os contemos cómo son los gráficos: todos los conocéis por la recreativa. Son digitalizaciones de personas realizando todos y cada uno de los golpes que pueden "dar". Y además con una calidad inusitada. El sonido se divide a partes iguales entre música y efectos sonoros. Tanto los gritos de los participantes, como las melodías que suenan en el transcurso de los combates os dejarán con la boca abierta.

Además, el control de los personajes es sencillo, pudiendo jugar desde tres plataformas diferentes: teclado, joystick y pad de control. En todos ellos la facilidad de ejecutar los distintos golpes es gran cosa, lo cual acrecienta en gran medida la adicción. Y hablando de golpes, destacar un hecho que

LOS LUCHADORES DEL CO



JOHNNY CAGE

JOHNNY CAGE

Es un actor de reconocido prestigio en Hollywood, especialista en películas de lucha, al más puro estilo Van Damme.

- 1.- Patada Baja: se trata de un golpe muy rápido, difícil de ver por el oponente, con lo que suele ser muy efectivo. POTENCIA: 16 por ciento.
- 2.- Golpe Bajo: abriendo las piernas hasta un ángulo de 180 grados, asesta un puñetazo ahí donde más duele. POTENCIA: 20 por ciento.
- 3.- Fuego: aprendido en un club de Hollywood, es una bola de fuego rápida, aunque de escaso poder. POTENCIA: 14 por ciento.
- 4.- DEATH MOVE: Puñetazo Arancababas. Para realizarlo, y ver como la cabeza vuela por los aires, mueve el joystick en la siguiente secuencia: Adelante, adelante, adelante, puñetazo bajo.

KANO

Tan malvado como su rostro aparenta, es un mercenario al que únicamente le importa él y su ojo infrarrojo.

- 1.- Bola de Cañón: Kano es capaz de hacerse una bola y salir disparado hacia un lado, destruyendo lo que en-



KANO

cuentra en su camino. POTENCIA: 16 por ciento.

- 2.- Lanzamiento de Cuchillos: este ataque tiene la cualidad de que quita más energía que cualquier otro mientras el adversario se está cubriendo. POTENCIA: 14 por ciento.
- 3.- DEATH MOVE: Imitación de Mola-Ram. Arranca el corazón del oponente, aún vivo. Para hacerlo, pulsa abajo, adelante, puñetazo bajo.

RAYDEN

De este personaje se dice que es la reencarnación de un antiguo Dios, cuyo poder radicaba en su control del trueno.

- 1.- Torpedo: lanzándose como un misil con los brazos extendidos, el golpe que recibe el oponente es bastante fuerte. POTENCIA: 16 por ciento.
- 2.- Teletransporte: usando su poderes, logra desaparecer de la pantalla para reaparecer tras un instante al lado del contrario. POTENCIA: NO PROCEDE
- 3.- Rayo: esta descarga de electricidad de más de un millón de voltios dejará al rival en muy mal estado. POTENCIA: 14 por ciento.



RAYDEN

4.- DEATH MOVE: Electricidad cerebral. Con una potente descarga eléctrica, logra seccionar la cabeza del rival. Consíguelo moviendo el mando adelante, adelante, atrás, atrás, atrás, puñetazo alto.

LIU KANG

Su desprecio por Shang Tsung es tal, que abandonó una sociedad secreta clandestina para poder entrenarse para derrotar a Shang.

- 1.- Patada Valiente: atraviesa toda la pantalla en el aire hasta que impacta con el ple en el rostro del rival. POTENCIA: 14 por ciento.
- 2.- Bola de Fuego: parecida a la usada por Johnny Cage, en esta ocasión utilizando su poder mental en lugar de trucos. POTENCIA: 14 por ciento.
- 3.- DEATH MOVE: Patada de helicóptero en barrena. Tras atrapar al enemigo con las piernas, lo golpea hasta las nubes. La forma de realizar esto es adelante, abajo, atrás, arriba, adelante, abajo.

SCORPION

Su identidad secreta ofrece pocos datos acerca de su persona. Tan sólo que es un niño de ideas opuestas a las de Sub-Zero.

EFINAL

KOMBAT



La gran variedad de golpes que podemos ejecutar no supone problema alguno ya que son muy sencillos de realizar.



Las mujeres se están convirtiendo en unos rivales muy duras de pelar. Y si no, que se lo digan al pobre Kano...



Después de una serie de combates, accederemos a una pantalla de bonus en la que demostraremos nuestra fuerza.



Toda clase de golpes están permitidos en «Mortal Kombat», como el que Cage le propina a Scorpion en la instantánea.

MBATE MORTAL



SCORPION

SUB-ZERO

SONYA BLADE

1.- Señuelo: desaparece por el lado opuesto de la pantalla a la que se encuentra el rival, dándole un puñetazo. POTENCIA: 14 por ciento.

2.- Arpón: escondido en su guante derecho, es una cuerda atada a un garfio que agarra por el cuello al contrincante atrayéndolo inconsciente sin remedio. POTENCIA: 6 por ciento, más el golpe posterior.

3.- DEATH MOVE: Fuego del Infierno. Tras quitarse la máscara y descubrir su horrible aspecto, escupe una llamarada de fuego que calcina al oponente. Para poder verlo, mantén pulsado el botón de bloqueo, y luego dos veces arriba.

SUB-ZERO

Por el uniforme que lleva, es popular la creencia de que pertenece al clan Lin Kuei, compuesto por ninjas chinos.

1.- Desplazamiento Potente: sin demasiada potencia, sirve para atraer al oponente tras usarlo en un par de ocasiones. POTENCIA: 8 por ciento.

2.- Congelar un poderoso viento helado que congela a cualquiera durante unos cuatro segundos, tiempo de sobra para golpear al enemigo. POTENCIA: NO PROCEE

3.- DEATH MOVE: Extractor de columnas vertebrales. Como su nombre indica, extrae la cabeza con la columna del oponente. Lo conseguirás pulsando adelante, abajo, adelante y puñetazo alto.

SONYA BLADE

Aceptada por las fuerzas armadas de los Estados Unidos de América, debido a su gran agilidad y poder. No os dejéis confundir porque sea mujer, ya que ella no tiene piedad.

1.- Pinza con las Piernas: hace el pino, para después agarrar al rival con las piernas y lanzarlo contra el suelo. Muy potente. POTENCIA: 23 por ciento.

2.- Puñetazo en Angulo Recto: ejecutado a gran altura, es ideal para oponentes que se pasan el combate saltando. POTENCIA: 16 por ciento.

3.- Onda de Energía: al juntar los brazaletes que lleva, crea unos círculos de energía de no excesivo poder. POTENCIA: 14 por ciento.

4.- DEATH MOVE: Beso de la Muerte. Lanza un «pasionado» beso al rival, que al alcanzarle lo quema dejando sólo el esqueleto. Se consigue pulsando adelante, adelante, atrás, atrás y bloqueo.

más de uno está deseando saber: el tan traído y llevado "modo sangre". Pues bien, «Mortal Kombat» de PC lo trae ya incorporado, con lo que no se necesita de código o truco alguno que nos lo proporcione. Y en honor a la verdad, tras observar cada uno de los combates, no nos ha parecido tan "escandaloso" como algunos lo han puesto. Pero bueno, en la caja del programa se advierte que es un juego no recomendable para menores de 15 años. Pero nos reafirmamos en lo dicho: no es para tanto. Aunque «Mortal Kombat» siempre dará de qué hablar, sentará las bases de los futuros programas de este tipo.

O.S.G.

94

ORIGINALIDAD	72
GRÁFICOS	94
ADICIÓN	95
SONIDO	91
DIFICULTAD	81
ANIMACION	93



Que sea exactamente igual que el máquina recreativo. Es decir, contar con un juego espectacular en nuestro casa.



El tiempo que han tardado los responsables de Virgin en preparar la versión para PC.

¿QUÉ MIRAS, CHAVAL?



¿Es que no has visto nunca Hobby Consolas?

¿O es que te has quedado flipado ante la imagen de Son Goku?

Pues espábilate, corre a tu kiosco y entráte de todo lo que necesitas saber acerca del mundo de las consolas.

Y no, no vamos a contarte ahora nada.

Porque, ya sabes, el que algo quiere...

Estes mes...
un

SEGA VISOR INTERACTIVO

de regalo.

¡Más de 10.000 premios en juego!!





Dracula

UNLEASHED

Tros la muerte de mi hermano en extrañas circunstancias y los pedosillos que esto me causó, me vi empujado por un extraño fuerza o desplazome o Londres con el fin de investigar los hechos que motivaron la muerte de Quincey. Nunca pensé que el cyudo de un diario, donde onolabo cualquier dato de interés, del cual no me separaré un solo instante en esos cuatro molidos días, sería ton útil poro poder contoros mi experiencia.

En los primeros meses de mi estancia en Londres, un influyente omigo de mi hermano, Arthur Holmwood, me oyudó o introducirme en la sociedad ingleso. Así conocí o mi prometida, lo Srto. Annisette Bowen. Cuando empezabo o perder lo confonzo en mi habilidad poro descubrir algo sobre lo muerte de Quincey, los hechos se sucedieron rápidamente. Pero empecemos por el principio.

PRIMER DÍA

COMIENZAN LOS ASESINATOS

En un ogrodable velado en Hodes Club, se me notificó lo muerte del padre de mi prometido, Andrew Bowen. Me dirigí o caso de Annisette, o lo que encontré llorando desconsoladamente. El médico diagnosticó lo muerte como un ataque al corazón debido o un fuerte shock. El aspecto de Andrew ero horrible; el rostro estubo desenojado y ton blanco como el trozo de tela que encontré entre sus monos. Más tarde, descubrí por lo prensa lo deopiciencia de un individuo y lo ouencia de songre en todo su cuerpo. Chorlondo con el reportador de periódicos, pude saber que lo víctima fue visto por último vez soliendo de un bar de no muy buena reputación, llomodo Saucy Jack Pub. Estos dos extraños hechos me incitaron o enviarlo un telegramo o mi mentor, el Padre Jonos, poro pedirle consejo.

En uno de mis frecuentes visitas o lo caso de los Holmwood, pude enterarme de que lo víctima asesinado ero un cocho que llevaba un regalo o caso de un tal Horker antes de que ocurriero lo tragedia.

Me dirigí o caso de los Horker y les di los dos terribles noicios. Por cierto, me percofé de lo predilección de Mrs. Horker por los flores. Tomándome un pequeño respiro, me oquerqué o Saucy Jack Pub. Uno de los clientes me contó un historio de los Bloofer Ladies, espectros que se operacion en mitad de lo noche y se llevabon niños y odultros. Intrigado por el tema, fui a un librerío cercano donde el encargado me omplió lo información además de regolarme un libro sobre estos fantosmas. Al abrirlo, vi uno inscripción en lo cual decío que el libro perteneció al Dr. Seward, licenciado en psiquiatro. Me dirigí ol monicomo. Una vez allí, el cyudante del doctor me dijo que éste estubo muy ocupado y que lo dorío mi torjeito. Allí pude presenciar un incidente que me proporciónó otro objeto de grom utilidad.

Con el regalo que Mrs. Holmwood tenio del cochero asesinado, me dirigí o lo oficio de Mr. Horker. Agrodecido, me entregó un regalo poro Annisette: un crucifijo de plata. Agolado, fui o Hodes Club y encontré que uno de los miembros, Mr. Sirovinsky, estubo toloalmente borrocho. Después lo llevé lo cruz o Annisette o su casa, donde encontré o su mejor omigo, Juliet, que se comportó de uno monero un tanto extraño... Tos este ojeteado día, me fui o desconcor.

Tel y como me indicó el cyudante del Dr. Seward, fui o visitorlo de madrugada, donde me comentó lo grom influencia que últimamente tenía lo luno sobre sus pacientes. De repente, dijo "o como lo último vez..." y su rostro combió de golpe. Me "invitó" o que me marchero, con lo excuso de verme el día siguiente después del desoyuno. Luego, recibí un telegramo con lo respuesta del Padre Jonos, acompañado de un paquete que contenío un cuchillo, pero sin ninguno explicación concreto.

SEGUNDO DÍA

RESOLVER UNA OCURSA

Madrugué lo moñoño siguiente y fui o comprar el periódico. Por él, me enteré de la hora del entierro de Andrew y de la dirección del ce-

PRIMER DÍA



La confusiones la característica más destacable del primer día. Encontraremos cadáveres exangües, crucifijos y comportamientos desconcertantes en casi todos los personajes.

SEGUNDO DÍA



La sangre se perfila como la tónica en el presente día. Van Helsing hace su aparición para arrojar luz sobre los horribles sucesos acontecidos. Pero no es el único que aparece...

DIARIO DE UN

menterio. Después me dirigí o caso de Annisette, donde encontré o Juliet myrora. Me habló de un sueño en el que oprecio el padre de mi prometido. Pero lo más preocupante fue el moreo que sufrí después. Sin darle importancia, me marché ol monicomo, a mi cito con el Dr. Seward. Entramos en uno caldo en lo cual un extraño personaje, un demente, no porobo de pronunciar: "lo songre es lo vida, lo songre es lo vida...". Al solir de lo caldo, al igual que lo noche anterior, el Dr. Seward me dio uno torjeito del Sr. Von Helsing. Suponiendo que éste me serviría de grom oyudó, monde dos telegramos: uno ol Padre Jonos poro que me explicero algo más sobre el cuchillo que recibí y otro o Von Helsing solicitando su colaboración.

Me oquerqué o Hodes Club, y

Devlin, otro de los miembros, me dio uno extraño monedo. Chorlondo con él, denoté cierto enemistad con el propietario de lo librerío, así que fui allí poro comprar un libro con lo esperanza de oir algo más. Pero lo que sucedió fue que el solor el dinero poro pagar, se me coyó el puñuelo que cogí de lo monos de Andrew. Al verlo el librerío me dio lo dirección de lo Universidad poro poder onolizoro. Por cierto, me realicé un pequeño corte en un dedo que puso bastante nervioso o Mr. Horner. Me enseñó el profesor Brindcliffe de lo Universidad lo monedo y lo puñuelo y su respuesta fue desigual. Mientras que lo monedo no lo llamó lo atención, aunque me dijo provenio de Transilvania, el puñuelo sí lo impacó. Según un primer onálisis, éste tendrío más de

cién años, así que se quedó con lo prensa poro realizar otro onálisis más o fondo. Fui o lo oficio de los Horker a preguntarlo algo más sobre lo muerte de mi hermano. Aunque no quería decirme nada, combió de opinión cuando lo mostré un objeto que lo impresionó. Por esto, me citó en su caso eso noche. Me dirigí o caso de los Horker poro hablar con Mino, y gracias o mi habilidad y mi regalo me presentó o alguien en el funero de monio que me oyudaría.

Fui o ver o mi grom omigo, Holmwood, donde me explicaron las circunstancias de lo muerte Quincey. Murió opuniolado con su propio cuchillo por unos gitonos. Al onchechar volví o ir o caso de los Horker, tal y como acordamos. Allí me presentaron o Mr. Von Helsing. Empezó o contarme uno escolo-

1 de enero de 1990. Mi nombre es Alexander Morris. Es la primera vez que vuelvo a revivir los hechos que me ocurrieron a finales de 1899. Nunca imaginé que en cuatro días de mi vida podrían sucederme tantos y tan sobrecogedores acontecimientos.

TERCER DÍA



Las crisis de Renfield son cada vez más graves. Casi tanto como las pesadillas de Alexander. Pero lo peor está por llegar. Juliet se ha convertido en la primera víctima de Dracula.

CUARTO DÍA



Juliet es ahora una devota discípula. Como en su momento lo fue Lucy Westenra. Tras conocer a Dracula en persona, Alexander sabe que sólo existe un modo de acabar con él...

LA PESADILLA

friante historia: los vampiros existen, y no sólo eso, Quincey consiguió matar a Dracula, pero o su vez fue asesinado por los oyudones del Príncipe de los Tinieblas. Estaba seguro de que un vampiro estaba presente en los colles de Londres. Van Helsing indicó que Dracula podía haber ocoado o alguno otra muchacho. Le explicó el extraño comportamiento de Juliet, por lo que nos dirigimos a casa de Annisette.

Una vez allí, Van Helsing descubrió un horrible mordisco en su cuello. Juliet preocupado por su estado, me dio una carta para su novio, Devlin. De camino al Hades Club tuve un encuentro con uno Bloomer Lady del que no hubiera solido vivo de no ser por Van Helsing. Ya en el Hades Club, descubrí el omor que Devlin tenía hacia

Juliet, consiguiendo unos extraños lloves. Suponiendo de dónde podían ser éstos, me dirigí allí aprovechando que la noche me envolvía. Hice otro descubrimiento además de obtener un antiguo manuscrito rumano. Tras un día tan agitado decidí descansar, aunque el sueño no fue muy placentero por otro desagradable pesadillo.

TERCER DÍA

EL REGRESO DE DRACULA

Pero la mañana, recibí otro telegrama del padre Janos que confirmaba que el cuchillo era de mi hermana. Temprano lo compré el periódico y oneté los noticios de interés. Desperté a los vampiros de interés. Me sorprendí verlo enferma y pálido. Tol

y como estaba anunciado, fui al cementerio al entierro de Andrew. Allí, Mrs. Harker me presentó a un sacerdote que me prometió enviarme algo que me ayudaría. Tras el entierro, seguí a Van Helsing y al Dr. Seward hasta el monicamio. Decidí entrar con un objeto utilizado allí con el que solé lo vido a Van Helsing. Aterrizado por lo ocurrido, éste se refugió en la bebida. Cuando lo encontré intenté convencerlo de que lo único mero de vencer a Draculo era permanecer unidos. La verdad es que no lo hubiera conseguido a no ser por un antiguo libro.

Para intentar descubrir su significado, fui a visitar al Dr. Briancliffe o la Universidad. En un primer vistazo, hablé de hechizos, de omuletos y de lo forme de resucitar o alguien. Se quedó investigando y

me pidió que regresara más tarde. Me dirigí o la librería para obtener información sobre vampiros, pero Mr. Horner no quería ayudarme en este lemo. Me oqueré por mi cosa donde recogí los resultados de los análisis del puñelo: en efecto, tenía más de 125 años y presentaba unas monchas de songre recientes.

Después de visitar un por de lugares frecuentados por mis amigos, fui o casa de los Harker, tal y como me indicó Van Helsing. Allí me que Dracula estaba de nuevo entre nosotros. El resto del grupo no dabo crédito o sus oídos, pues estaban presentes cuando mi hermano Quincey acabó con lo vido del vampiro. Entonces les hablé o todos del onguigo libro donde se explicaba lo forme de volver o lo vido por medio del poder de un extraño omuleto. Esto hizo reconocer o todos lo verdad: Dracula había vuelto. Al salir tuve un horrible encuentro con Draculo; aún no entiendo cómo conocí todos mis movimientos.

Como me indicó Van Helsing, fui a casa de Annisette para pasar lo noche vigilándolos. Sin explicación aparente, caí dormido. Al despertar descubrí que Juliet había sido oasesinado por el vampiro.

CUARTO DÍA

EL FINAL SE ACERCA

Al dirigirme o lo oficina de los Harker descubrí que un incendio se había producido en el monicamio. Allí encontré, entre los escombros del fuego, dos valiosos objetos que me serían de gran ayuda. Fui a recoger el envío del sacerdote a casa de los Harker, que resultó ser una gran y precioso cruz. Ahora me sentí un poco más seguro.

Ante lo vital importancia que porreio tener el manuscrito rumano, fui o la Universidad para introducirlo. Pero Draculo no estaba dispuesto o que obtuviera eso valioso información. Se ocupó del Dr. Briancliffe, dejándome o mi lo desgracia de descubrir su crimen. Luego, me dirigí al Hades Club, donde Devlin se encontraba muy olectado por el funeral de Juliet. Uno vez en el cementerio, se lo vio emocionado. Después nos reunimos en casa de Annisette, donde Van Helsing se otrevió a decir lo que todos pensábamos: había que acabar con Juliet. Interesado por el estado

de Devlin, me oqueré por el Hades Club, pero no hoyo nadie. Cuando estaba a punto de marcharme, oí los voces de Devlin y de Horner que provenían de una pared, ¡era uno habitación secreta...!

Fui o mi casa a recoger dos telegramas: uno sobre el manuscrito rumano y otro del Dr. Seward en el que me mandaban un dicfóno sobre lo último conversación con el demente Renfield antes de que muriera o brotoso. Recordé donde había visto un dicfóno y oí la grabación. En ello, Renfield repitió una y otro vez: "lo vido empieza después de lo vido...". Tal y como quedamos, nos reunimos en el cementerio para ocober con lo vido de Juliet. Tuve que ser yo quien lo ejecutara. Después de eso horripilante experiencia, fui o ver a Annisette. Pero los problemas no hicieron nada más que empezar. Dracula había mordido o mi prometido cuando Holmwood y Seward dormían. Ante tantos problemas, fui al Soucy Jack Pub o buscar a Van Helsing, donde encontré un objeto que me dio una nueva pista. Dos visitas de rutina a casa de los Harker y de los Holmwood me dieron nuevas pistas, por lo que rápidamente me dirigí o casa de Annisette. Allí tuve mi primer encuentro con Dracula en persona. Desofriante, Tras haber herido o Van Helsing, nos amenazó o desaparición en forme de lobo.

Tal y como me indicó Holmwood en su cortejo, fui o verlo o caso, ocurriéndome un nuevo incidente. Pobre Regina... Sin perder un instante, fui a casa de Harker, donde todos habíamos quedado. En mitad de lo chorlo oqueréo Mino, que debía estar cuidando a Annisette. Devlin lo había engañado y había roptado o mi prometido. Van Helsing, entre la vida y lo muerte, balbuceó lps siguientes palabras: "Holmwood es el...". Estos palabras me hicieron unir todos los piezas del rompecabezas. Los sospechosos eran Arthur Holmwood y Devlin. Decidí ir al lugar donde se reunion. Ante la posibilidad de encontrarme con Draculo en uno de sus múltiples formas, decidí entrar con un objeto que solvario mi vido y lo de Annisette.

El final de Dracula es demosiado horrible como para contarlo, incluso como para recordarlo. En nuestros monos está revivirlo o dejarlo eternamente en el olvido.

A.G.B./R.G.B.



CLAVES PARA SALVAR LA

Scotia ha descubierto el templo, y pronto teadrá la Máscara Nelher.



El bosque contiene más peligros de los que podamos imaginar. Estar atentos al doblar las esquinas, no os vayáis a cruzar con algún Orco con malas intenciones.

Por supuesto, Scotia es odiosamente mala, muy, muy mala. Tanto que para poner fin a sus fechorías va a ser imprescindible nuestra colaboración. La desgracia mayor que tiene es que a Ferhergón no le gustan nada las brujas (al menos, las brujas feas, viejas y con verruga). Y Ferhergón también es poderoso, aunque ni mucho menos tan feo. Así que vamos a dar una serie de ayudas para facilitar el camino a cualquier enemigo de esta dama.

Antes de dedicarnos a recorrer mundo es preciso escoger, entre los cuatro personajes disponibles, el protagonista de nuestra aventura.

LA LEYENDA

Antes de adentrarnos en este peligroso camino no está demás enterarse de qué es lo que pasa con esta mujer. Consciente de su maravillosos rasgos faciales, Scotia decidió emprender la búsqueda de un poderoso instrumento: una máscara mágica, la

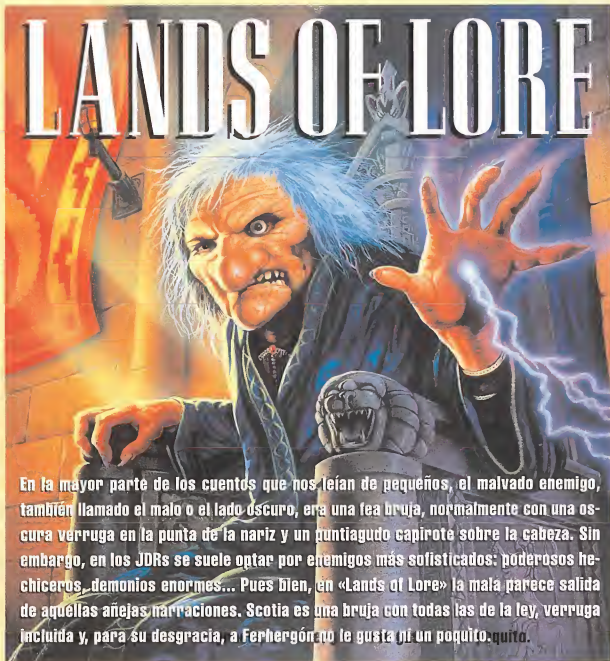
Máscara Nelher, con la facultad de poder cambiar a voluntad la forma a su gusto.

La leyenda decía que tal atuendo estaba escondido en el interior de la mina Urbish, y ni corta ni perezosa, Scotia se rodeó de ayudantes para la tarea que se había impuesto. El tiempo pasó, la persistencia día fríos y la bruja obtuvo su deseo. Al probarse la

comprobó que su aspecto cambiaría a su gusto: podría ser tan guapo o tan feo como quisiera. Investida con tal poderío, miró a su alrededor, y vio a todos los que la habían despreciado por su aspecto exterior, olvidando que la belleza está en el corazón, y decidió vengarse, con lo que demostró que su corazón era como su rostro.

La moraleja de esta historia tiene dos partes: 1) No te metas con las brujas feas... 2) A menos que quieras jugar a un JDR como «Lands of Lore».

Como jugar con «Lands of Lore» es precisamente lo que que-



En la mayor parte de los cuentos que nos leían de pequeños, el malvado enemigo, también llamado el malo o el lado oscuro, era una fea bruja, normalmente con una oscura verruga en la punta de la nariz y un puntiagudo capirote sobre la cabeza. Sin embargo, en los JDRs se suele optar por enemigos más sofisticados: poderosos hechiceros, demonios enormes... Pues bien, en «Lands of Lore» la mala parece salida de aquellas añejas narraciones. Scotia es una bruja con todas las de la ley, verruga incluida y, para su desgracia, a Ferhergón le gusta ni un poquito, quite.

LUGARES PARA EL RECUERDO



Uno de los aspectos fundamentales en cualquier J.D.R. que se precie, es tener una buena cantidad de escenarios por los que movernos y explorar. Esto último, la exploración, es con mucho lo que más suele gustar. Lugares misteriosos que recorrer, intrincados laberintos que mapear, enemigos a los que combatir... Y nada mejor que presentárnoslos con una gran calidad gráfica, ya que de este modo se consigue que el jugador se vea más inmerso en la aventura. En las pantallas superiores, tenéis algunas de las localizaciones que encontraremos en los primeros momentos: el castillo de Gladstone, el Señorío de Roland, el Lago del Terror o la entrada a la primera cueva.



La mala suerte parece que nos va a acompañar en esta aventura. Lo que parecía una misión sencilla se va a convertir en una labor más complicada de lo esperado.



TIERRA DE LA SABIDURÍA



Al comienzo de nuestras aventuras nos encontraremos solos. Conforme consigamos avanzar, otros personajes se unirán a nuestra noble y heroica causa.

remos, lo primero que debemos hacer será elegir o nuestro héroe de entre los cuatro posibles. Todos ellos pertenecen o las razas buenas del lugar y, como suele ser habitual, cada uno tiene un rasgo diferenciador —magia, fuerza o velocidad— en el que destaca. El cuarto personaje es un humano, que tiene bastante altas todas las cualidades y aunque no alcanza en ninguna el nivel de los otros héroes es bastante recomendable.

LA FORTALEZA Y EL REY

Comenzamos en la puerta del castillo Godstone, cuyo rey está deseando conocernos en persona. Hacia el sur nos espera el bosque Northland, cuya visita no es recomendable en tanto no tengamos un buen atlas. Precisamente el rey nos proporcionará acceso al lugar en el que más posibilidades tenemos de encontrar: la biblioteca del castillo. Con antelación, nos encomendará la primera misión: localizar el Rubi de la Verdad, siguiente pieza codiciada por Scotia, a cuyo fin hombres de visitar a Roland en las tierras del sur.

Bueno será conseguir primero el citado atlas. Como suele ocurrir,

se trata de un libro mágico, por el que irá registrando el territorio por el que pasemos, así como los hallazgos que, en él se realicen.

Este mapa va a resultar muy práctico a lo largo de la aventura, y no sólo por la utilidad intrínseca de registrar el territorio recorrido. Lo más importante es que morco los botones de la interfaz, de forma que resulta fundamental en la lucha contra el síndrome del botón invisible. También registro los muros falsos al lado de los que pasemos. En resumen, no es preciso dejarse lo visto en cada pared para localizar el botón camuflado: basta recorrer la zona y luego consultar el atlas. Por último, también permitirá con enorme facilidad localizar posibles cambios en el mapa (aparición-desaparición de muros o agujeros) al pulsar palancas o sensores de presión.

Con tan indispensable útil, podemos ya salir a conocer mundo, no sin antes recoger el salvoconducto que el rey nos ha prometido, en este caso de las manos su secretario.

El Bosque del Norte es bastante pacífico, al menos por ahora. Sólo algún oso se interpondrá en el camino, por lo que hay que ex-

Encontrar el Rubi de la Verdad, una de las joyas que la malvada Scotia ambiciona tras apoderarse de la máscara mágica, será uno de los primeros desafíos que plantea «Lands of Lore».



El combate en «Lands of Lore» se desarrollará en tiempo real, con lo que resulta ser una buena estrategia con enemigos poderosos, la táctica de golpear y huir.

plorarlo cuidadosamente por hallar una reunión de ladrones-zanos y poder profanar su guarido. En esa cueva conseguiremos un par de cosas interesantes: uno

linterna y unas gonzúas. La primera se encenderá automáticamente al penetrar en zonas oscuras, permaneciendo en tal estado mientras la quede aceite. Cuando

se gaste, podremos reponer el citado combustible con uno de los numerosos frascos que a tol fin se disponen en nuestro recorrido. Respecto a las segundas, tendrán

TUS SUEÑOS SE HACEN REALIDAD... VIRTUAL

A EXAMEN: COREL DRAW 4.0, UN CLÁSICO RENOVADO 450 PUNTOS

Pcmanía

MESES 12 AÑO III

CLÁSICO PARA TIPO Programación en C

REALIDAD VIRTUAL EN TU PC

SEXO INFORMÁTICO (Solo para adultos)

2 DISCOS

COMIENZA LA BIODIVULSIÓN

ALTA DENSIDAD

- DEMOS REVISTAS
- IN EXTREMIS
- SUBWAYS 2050
- SUPER SCRYLIS
- TALLER DE GRÁFICOS
- CURSO DE POV
- PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS
- PROGRAMAS
- CHR.VESA / STR.VESA
- PFON (V.2.1)
- DD2.1
- ALFON
- GANADORES 3D KIT 2
- JUEGOS PARA WINDOWS

Como Negar al Vandal del SIMULACRO SUBCIBER

HORRIBLES

YA A LA VENTA EN TU KIOSCO



La práctica con el lanzamiento de hechizos es fundamental, ya que con ello lograremos aumentar nuestro nivel, y poder realizar así conjuros de mayor poder.

Si. Porque la Realidad Virtual llega a nuestros PCs para que dejéis de ser espectadores y os convertáis en auténticos y exclusivos protagonistas.

Pero, no sólo os contamos todo sobre la última moda tecnológica, también os hablamos de sexo. Como lo oís, conoceréis como han vivido vuestros ordenadores la excitante historia del erotismo informático. Y, también os informaremos sobre las últimas novedades presentadas por los grandes del software de entretenimiento en el C.E.S. de Las Vegas.

Pero, no podemos acabar aquí, en nuestras páginas encontraremos amplios y detallados informes, entrevistas, las secciones de Infografía, Curso de C, Windows, Taller de gráficos, POV... Y en nuestros discos no debéis dejar de buscar demos tan interesantes como «In Extremis», «Scryllis», además de los ejemplos prácticos de Así se hace un Videojuego, etc.

Pcmanía, esto sí que es real.



Las trampas serán una constante en la cueva de Dracale, por lo que tendremos que estar muy atentos a los lugares que pisamos y las palancas que activamos.



Primero, debes matar a la criatura cuya carne nunca ha vivido. Después, debes ver la dulzura de tu enemigo. El tercer ingrediente debe ser recogido de las profundidades montañosas. Por último, necesitarás pelvis ogoides del corazón de tu madre. Todo esto ha sido escrito en un pergaminno para ti.

Ante nosotros se presenta un bonito acertijo, del que por el momento no tenemos la solución. Sólo con una investigación concienzuda logramos resolverlo.

un uso fundamental para abrir cofres y puertos de otra forma completamente intratables. También aquí entraremos en contacto con la clase de obstáculos a que nos enfrentaremos principalmente en el juego.

Lo más difícil en este momento será mantener huido un sensor de presión para que nos permita acceder a las profundidades de la cueva -usar dos rocas ayuda a lograrlo fácilmente-. El cofre que encontraremos después se abre con la llave del ladrón que habremos encontrado en un nicho, abierto al pulsar la palanca aérea.

LAS TIERRAS DEL SUR

El solvoconducto nos permite abordar un viaje óctico con destino hacia el Bosque del Sur, donde conoceremos a los esbirros más numerosos de Scotia: los orcos, únicos bichos más feos que Scotio -yo sobé, en el país de los ciegos, el tuerlo es el rey-.

Lo acogedor posado del Aguila Gris tiene entre sus huéspedes a uno de los pocos personajes que se animó a unirse a nosotros en nuestro viaje. No debemos desafiarnos su compañía pero que Timothy nos acompañe a la mansión de Roland. Allí descubriremos con sorpresa que no somos la única visita del susodicho.

Los citados orcos, con uno de sus hermanos grandes, han pasado por el lugar también. Roland apenas pudo escabullirse a su habitación secreta, y allí nos doró una precaria bienvenida. Los malos noticias son que los orcos se han hecho con el rubí buscado. Los buenos, que, con lo llave que el bueno de Roland nos legó, podremos abrir su cofre y conseguir así una preciosa brújula y un imprescindible dinero para el pasaje de vuelta al norte. Parece que el solvoconducto ero de usar y tirar.

Por cierto, usar robar con los orcos

debemos usar las espadas y, si encontramos alguna, la ballesta. Estos personajes son algo plastos, pero nada difíciles de eliminar. De vuelta al Norte y o Gladstone. Encontraremos que el rey sufre una indisposición, y que de nosotros depende que sea pasajero. No está bien desvelar todos los secretos, pero la solución al problema pasa por Dracale, el

sistema de juego hace que se aumente la experiencia con la práctica, tanto en el combate como en la magia. Así pues, para ir aumentando el nivel de magos es conveniente que, cada vez que nuestro personaje tenga los puntos de magia o tope, lance un hechizo, aún inútil, simplemente para practicar. Esto es perfectamente válido porque los puntos de ma-

la mayoría de los enemigos que encontramos en el juego.

Tras explorar llegaremos a uno solo en la que dos agujeros nos impiden pasar. En la esquina inferior izquierda hallaremos tres botones multicolor que el ser pulsados franquearán el paso. Pero esto no es lo principal: antes de cerrarlos debemos tirarnos por ellos, pues abajo hay un por de cosas importantes.

hombres-rata, uno de los cuales aportará un ojo a la causa.

El acceso al siguiente nivel es por otro agujero. Y abajo nos esperan unos cuantos cavernícolas. Los "ojos" nos abrirán el paso entre dragones, y dos dogos en un nicho abrirán el camino a la ofrenda del oráculo.

De los siguientes niveles no diré mucho, salvo que sus habitantes son los temibles Scovenger y unos arañas volantes. Los últimos, así como los hombres-rata, tienen un toque algo venenoso. Cuando un héroe está envenenado, sufre daño con cierta frecuencia, hasta caer inconsciente. Coben dos fácticos ante esto: ir reponiéndole los puntos de vida con hechizos cada cierto tiempo hasta que se cure (que puede llevar bastante rato), o pasar de él hasta que pierda todos y lanzarle el hechizo enloñaco, con lo que habrá terminado su incómodo condado.

El oráculo nos exigirá una ofrenda: un daga enojada, de la que más arriba comentamos como alcanzar, será la solución perfecta. Hecho esto, y usando nuestro lobo, se nos dará la receta de aquello que hace folto poro trotar o nuestro rey. Por desgracia, Loro se separó del grupo. Si lo habéis tomado cariño, no os preocupéis, pues más adelante en el juego volveremos a saber de ella.

FINAL EN SUSPENSO

La soledad de los cuevos los acontecimientos se han precipitado. No revelaremos tampoco mucho, pero nuestro aventura se traslada al otro lado del profundo y frío Lago del Terror, pero cuyo videoe se nos dejó un barco.

Al otro lado, nos espera Opinweno, unas ciénegas y las minos Urbish. Ni siquiera hemos comenzado a percibir el poder y lo mordado que Scotio es capaz de desollar.

Por lo que o nosotros respecto, por hoy no vamos a percibir más. Aquí os quedáis solitos un rato. Y si os surge algún problema, podéis consultar con Ferherguson, previo envío de misivo. No hace folto una daga con joyas, gracios.

Ferherguson

LA BELLA Y LAS BESTIAS



En esta recuadro podéis observar algunas de los enemigos que nos encontraremos en «Lands of Lore», todos ellos rotando con su presencia a la malvada Scotia. Os aconsejamos que no os fiéis de su belleza, ya que tiene más años que Matusalena, y su actual aspecto es sólo fruto de los poderes que tiene la Máscara Nether. En cuanto a los enemigos, no tienen mayor dificultad que golpearnos en un par de ocasiones, con lo que es casi imposible que os pongan en serios aprietos. Si por casualidad ésta última ocurre, siempre contáis con la posibilidad de descensar para resucitar así los puntos de energía perdidos. Atención especial a los que se parecen a un caracol gigante salido de su rancho, ya que sus halbas pueden derrotar los escudos más poderosos y dejarnos sin protección alguna.

Oráculo del Dragón al que se llega desde el bosque. Timothy renuncia a nuestro compañía, y porra consolarnos, se nos une Baccato, que por lo menos podrá echar alguno mono... más.

Baccato es un thomgag y, como tal, tiene cuatro brazos, dos de los cuales deberían ir siempre armados.

En este momento, es bueno recordar que el

gío se recuperan simplemente con el tiempo.

DE VISITA EN EL ORACULO

Aquí comienza la obra a ponerse serio. Los enemigos iniciales son hombres-rata y parecen más duros de lo que luego resultan. Su principal defecto es que se reproducen: por muchos que matemos, nos pueden salir más, por lo que no es recomendable dedicarse a perder el tiempo por el zono. Otro tanto ocurre con

Primero, un Scovenger bastante duro y que debemos evitar con continuos movimientos, pues por ahora resulta muy difícil acabar con él. Segundo, un mortillo imprescindible poro romper algunas paredes más adelante. Tercero, una muchochita llamada Loro, en un principio algo desagradable, que se unirá al grupo por un tiempo. Cuarto, y último, unos escleros al piso superior.

Tras los agujeros nos espera un enfrentamiento con ladrones de verdad, y una lucha con varios

RECORRE Y ENVÍA ESTE COUPÓN A: OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE «MICROMANIA»... P.V.P. 2.940 PTS. ¡¡ESTE MES PUEDES CONSEGUIRLO POR SOLO 6.990!



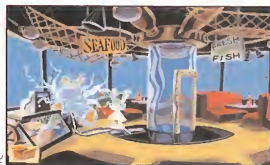
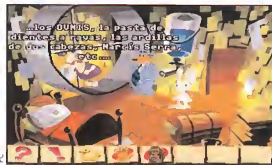
TODAS LAS HUELLAS DE UN CRIMEN

SAM & MAX

Antes de salir a la calle, Sam recogió dinero oculto en una rotanera y desenroscó la bombilla con la que Max iluminaba su colección de troastos. Ya abajo, no encontraron rastro de vida humana, pero les llamó la atención un gato, debido al gran tamaño de su cabeza. Interrogado por Max, el gato era el agente que esperaban, disfrazado para no ser descubierto, pero al mismo tiempo reconoció no poder darles las órdenes del comisario ya que se las había tragado al no tener dónde esconderlas. Max no tenía ningún reparo a la hora de maltratar animales y recuperó el papel con las instrucciones, que hablaban de un suceso producido en el parque de atracciones de los hermanos Kushman. Y allí se dirigieron los dos policías.

Dos impertinentes personajes, un tipo bajo de pelo largo y rubio acompañado por una especie de guardaespaldas, abandonaban furiosos el lugar justo en el momento en que llegaban nuestros amigos. Al intentar cruzar la entrada de la carpa central, Sam recibió en su rostro el aliento de un comefuegos con órdenes estrictas de no permitir entrar a nadie. Bastó con mostrarle la nota del comisario para que les dejara libre el camino.

En el interior de la carpa, Sam y Max conocieron a Shep y Burl, una pareja de hermanos siameses, dueños del parque, que habían denunciado la desaparición de su principal atracción: Bruno, un pies-



grandes que, después de miles de años conservado en un bloque de hielo, había conseguido derretir su helada prisión y ahora se encontraba en libertad. También había desaparecido Trixie, la chica con el cuello de jirafa y segunda atracción del circo; los hermanos no dudaban que había sido secuestrada por Bruno. Sam y Max prometieron resolver el caso y devolverle a Bruno,

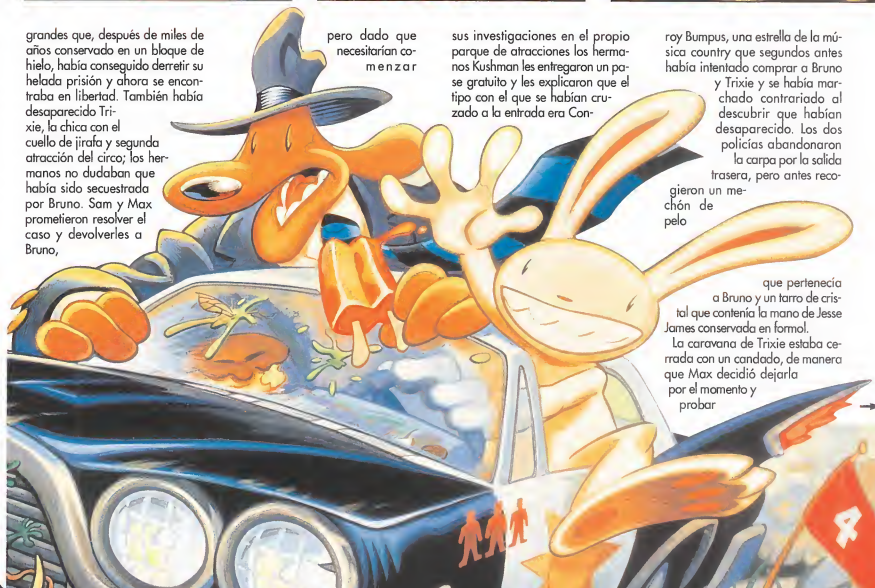
pero dado que necesitarían comenzar

sus investigaciones en el propio parque de atracciones los hermanos Kushman les entregaron un pase grabito y les explicaron que el tipo con el que se habían cruzado a la entrada era Con-

roy Bumpus, una estrella de la música country que segundos antes había intentado comprar a Bruno y Trixie y se había marchado contrariado al descubrir que habían desaparecido. Los dos policías abandonaron la carpa por la salida trasera, pero antes recogieron un mechón de pelo

que pertenecía a Bruno y un tarro de cristal que contenía la mano de Jesse James conservada en formal.

La caravana de Trixie estaba cerrada con un candado, de manera que Max decidió dejarla por el momento y probar



Sam y Max acababan de regresar a su oficina después de una misión, en la que no había faltado ni científico loco ni chica guapa..., cuando el teléfono empezó a sonar. Dado que no lo hacía a menudo, los dos amigos se lanzaron al mismo tiempo sobre él, pero fue finalmente Max el que, haciendo uso de su evidente superioridad física, consiguió hacerse con el aparato. El Comisario de policía deseaba encargarles una misión y para ello había enviado un agente correo que se pondría en contacto con ellos en la calle.





suerte en una de las atracciones del parque, un juego que consistía en golpear con un martillo el mayor número posible de ratas en los breves instantes en los que osomaban la cabeza por los agujeros de una caja. El premio era una linterna vacía; por ahorrarla la bombilla de la oficina encajaba dentro de ella.

Sam recogió una lente de aumento en la misma caseta y conversó con el hombre que estaba a los mandos de la atracción "Cono de la tragedia". El hombre le explicó que no sabía mucho sobre el pies-grandes pero había oído que Bruno tenía un amigo que vivía en el interior del "Túnel del amor". Sam y Max se subieron al "Cono...", después de recuperarse de la experiencia Sam se dio cuenta de que había perdido todos objetos. El vigilante le explicó que se le habrían caído mientras daba vueltas en el cono y le entregó un ticket para que fuera a reclamarlos en la oficina de objetos perdidos. Así lo hizo, pero al salir de la oficina con sus pertenencias descubrió que le habían dado algo que no era suyo: un imán en forma de pez con una inscripción que decía proceder del "Mundo del Pescado".

Sam y Max decidieron investigar

en la última atracción que les quedaba por visitar, el "Túnel del amor". A los pocos segundos de subirse al cine comenzaron a recorrer un túnel casi a oscuras en el que la única luz procedía de tres escenas históricas esculpidas en las paredes. Con ayuda de la linterna Sam descubrió objetos en las paredes, entre ellos una caja de fusibles en la que, con la amable ayuda de Max, produjo un cortocircuito que detuvo el movimiento del cine y le permitió caminar hasta la tercera y última de las escenas. Al examinar la figura de la derecha, Sam descubrió un mecanismo oculto que hizo aparecer una puerta falsa al fondo de la sala en la que parecía ser sólo un castillo pintado.

Así llegaron a una habitación en la que encontraron a un personaje comiendo palomitas y viendo la televisión sentado en un sofá. Resultó ser Doug, el hombre-topo, que reconoció ser muy amigo de Bruno. No sabía nada sobre su desaparición pero explicó que tal vez su tío Shuv-Oohl pudiera darles alguna pista ya que sabía mucho sobre los pies-grandes. Doug había perdido contacto con su tío en los últimos años después de que participara en la construcción de "El rollo de cuerda más grande del mundo", situado en Central Dis, Minnesota.

Finalmente Doug dijo que podía darles otra pista y la llave de la caravana de Trixie, pero estaba muy hambriento

que necesitaba un cambio de una caja de caramelos. Sam y Max decidieron ir a buscar dulces, de forma que movieron una palanca para restablecer el suministro eléctrico y poder salir de ese modo del túnel y abandonar el parque de atracciones.

Y sólo lo haría a cambio de una caja de caramelos. Sam y Max decidieron ir a buscar dulces, de forma que movieron una palanca para restablecer el suministro eléctrico y poder salir de ese modo del túnel y abandonar el parque de atracciones.



EN LAS TIENDAS SNUCKEY'S

Tres eran las tiendas de la cadena "Snuckey's" que aparecían en el mapa de carreteras y nuestros amigos decidieron dirigirse a la más cercana, situada en la zona de los Grandes Lagos. Allí Sam recogió un gran vaso de plástico tirado en la acera y entró en la tienda, donde encontró la caja de caramelos y un divertido juego llamado "Coche-bomba". Se dirigió a la barra para pagar, pero conversando con el camarero éste mencionó su habilidad para abrir todo tipo de objetos y botellas, de forma que Sam le preguntó si sería capaz de destapar el tarro de cristal en cuyo interior se conservaba la mano de Jesse James. El camarero lo hizo sin esfuerzo y Sam le pagó los objetos que había comprado y, ante la insistencia de Max, le pidió que le prestara la llave de los servicios.

Mientras Max corría hacia el baño, Sam abandonó el local y esperó a su compañero. Este le dijo que había pensado no devolver la llave ya que la limo que estaba atada a ella no podía de llavero podría serles útil. Los dos subieron al co-

che, visitaron las otras dos tiendas "Snuckey's" en las que encontraron otros dos juegos diferentes y regresaron al parque de atracciones.

De nuevo en el "Túnel del amor" entregaron los caramelos a Doug y obtuvieron a cambio una palanca



que podría ayudarles a abrir la caravana de Trixie. Además, Doug les contó una historia que pocos sabían: Trixie se había enamorado de Bruno y había pedido a Flambe, el comefuegos, que derriera el hielo que aprisionaba a su amado para que ambos pudieran huir jun-





tos. Así, lo que estaban investigando no era un secuestro sino una hermosa historia de amor.

La puerta de la caravana de Trixie no pudo resistirse a la palanca y pudieron investigar su interior. Sam encontró un vestido dentro de

súplicas de Trixie y nuestros amigos se lanzaron de nuevo a lo carretera sabiendo que podían continuar su investigación al menos en tres lugares diferentes.

PECES Y COCODRILOS

Decidieron ir al "Mundo del Pescado" siguiendo la dirección que habían encontrado en el imán y allí encontraron un pescador metido en un río hasta los rodillos, que guardaba sus captivos en una red. A los pocos segundos nuestros amigos contemplaron cómo un helicóptero apareció desde el horizonte y capturó la red con el pescado en su interior. El pescador explicó que cada vez que conseguía llenar una red con peces el helicóptero aparecía y se llevaba el fruto de su trabajo al "Rollo de cuerda más grande del mundo", obligándole a volver a empezar. Sam se limitó a recoger un cubo lleno de peces y volvió al coche con dirección a Florida.

El Club Gator era un campo de golf construido en pleno centro de un pantano lleno de cocodrilos. Sam tomó de un cubo de basuro un aparato estropeado para recoger pelotas de golf y, hablando con el

dueño, descubrió que hasta hace poco tiempo el campo de golf había estado como atracción principal con la presencia de un pies-grandes que había desaparecido precisamente el día anterior.

Al dirigirse al interior del campo Som y Max se encontraron con Conroy Bumpus y su Lee-Horvey, su guardabosqueros, que al parecer habían intentado sin éxito comprar el pies-grandes del campo de golf. Max no pudo evitar hacer comentarios sobre el pelo de Conroy y en pocos segundos nuestros amigos se vieron envueltos en un peleo de desastrosas consecuencias. Sam quedó inconsciente en el suelo mientras Max era lanzado como una pelota de golf hacia la jaula de cristal vacía en la que hasta entonces había vivido el pies-grandes.

Cuando Som volvió en sí Bumpus ya se había marchado. Sin perder

un minuto nuestro amigo cogió el cubo con las pelotas de golf y en su lugar dejó el cubo lleno de peces del río. Uno tras otro lanzó al pantano varios peces con ayuda de uno de los palos de golf hasta atraer a los cocodrilos que dormían, y construir un puente para cruzar el pantano hasta llegar a lo julo.

Som rescató a su amigo obriendo el puerto de lo julo y descubrió otra puerta en el porte inferior. Mientras Max le daba un montón de pelo que había encontrado en el interior de lo julo y había pertenecido al pies-grandes, Som encontró detrás de

lo puerto un objeto de cristal que resultó ser uno de esas semiesferas que se vendían como recuerdo o los turistas en el "Vértice del Misterio", un lugar famoso por sus fenómenos paranomales situado en Gullwump. En el fondo del objeto había una inscripción indicando que su fabricante era Shuv-Oohl, el tío de Doug, lo que hizo comprender a nuestros amigos que podrían encontrarle allí.

EN EL GRAN ROLLO DE CUERDA

El rollo de cuerda más grande del mundo atrajo un gran número de turistas al año y no era de extrañar que se hubiera construido un museo a su lado y un restaurante giratorio en la parte superior al que se accedía mediante

un teleférico. Sam y Max subieron a la cabina y, en la plataforma que daba acceso al elevador que conducía al restaurante, se fijaron en la presencia de un cocinero que recogía el pescado traído por el helicóptero y en un cabo suelta del rollo de cuerda, imposible alcanzar desde donde se encontraban. Usaron el elevador para entrar en el restaurante y allí encontraron un curioso personaje, medio fakir medio electricista, que doblaba herramientas con el pensamiento. Ante lo incredulidad de nuestros amigos, tan particular personaje se ofreció a hacerles una demostración y de ese modo Som consiguió una llave fijo doblada.

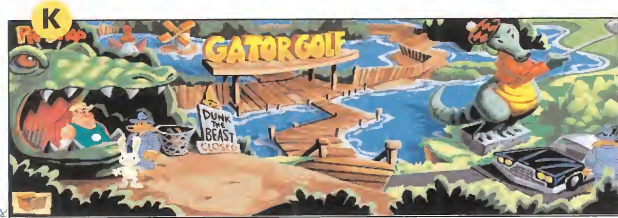
En el interior del museo Sam unió el aparato para recoger pelotas del campo de golf con la mano de Jesse James y el imán con forma de pescado e, introduciendo la máquina así construida en el interior del rollo de cuerda, consiguió extraer un anillo que alguien debía haber perdido hace tiempo.

Ahora era el momento de volver al "Mundo del pescado" y utilizar lo llave fijo doblado para abrir las puertas del soporte metálico que sostenía un gigantesco pez de plástico. Cuando Som y Max entraron en el interior del pescado el soporte no aguantó su peso y lo gigantesco criatura de plástico comenzó a flotar sobre el río. Pero el pobre pescador era, además de reumático, algo corto de vista y, creyendo que el enorme monstruo que se acercaba o su anzuelo era de verdad, intentó pescarlo hasta lanzarlo sobre la red con los demás peces. Como era lógico el famoso helicóptero apareció y el gigantesco pez de plástico, con dos policías en su interior, sobrevoló los aires y no paró hasta Minnesota, exactamente hos-



una caja y, pegada a la parte interior de la puerta del armario, un tarjeto para anotar puntuaciones perteneciente a un club de golf de Florida.

Nada les quedaba por hacer en el parque. El tragafuegos reconoció haber liberado a Bruno onto los



SAM & MAX



ta la terraza del cocinera del restaurante giratoria.

Sin quererla Sam y Max habían llegado a un lugar imposible de alcanzar de otro modo y Max se ofreció a alcanzar el cabo suelto del rollo de cuerda que habían visto antes. La súbita aparición del cocinera cuchilla en mano les hizo cambiar de planes y nuestros amigos se arrojan al vacío sobre el montón de cabezas de pescado obteniendo coma recompensa el trazo de cuerda que no habían soltado durante la caída.

EN EL VÓRTICE DEL MISTERIO

El lugar en el que esperaban encontrar noticias de Shuv-Oohl era un sitio extraño. Si ya era bastante misteriosa ver sillars y muebles levitando en el aire cerca de la puerta más extraordinaria era aún el interior. En la primera sala Sam y Max encontraron un decaro digno del mejor cuadro de Dalí en el que observaron entre otras cosas cuatro puertos de diferentes colores y un espejo. A medida que caminaban nuestros amigos cambiaban de tamaño de manera que al acercarse a cualquiera de los cuatro puertos siempre eran demasiado pequeños o demasiado grandes para abrirlas.

La solución estaba detrás del espejo, en una cueva oculta en la que Sam y Max encontraron tres imanes con sus correspondientes perlas. Comprendieron que cada imán controlaba un color y que, combinándolos, podían obtener cualquiera de los colores de las puertas. Probaron puertas hasta encontrar una habitación en la que encontraron un personaje que no podía ser sino Shuv-Oohl.

Cuando le preguntaron par su buen amigo Bruno Shuv-Oohl, se puso en contacto telepático con él, pero lo único que averiguó es que estaba en grave peligro y que había un lugar importante que se llamaba "Roca de la Rana", reconocible porque se encontraba entre el "Tacón de árbol más grande del mundo" y el "Valle de la lluvia ácida eterna". Shuv-Oohl lamentó no poder ver con más claridad porque sus poderes habían disminuido desde que perdió su anillo mágico cuando trabajaba en la construcción del "Rollo de cuerda más grande del mundo".

Sam le entregó el anillo y, en agradecimiento, Shuv-Oohl le explicó lo que tenía que hacer para conseguir noticias sobre los pies-grandes desaparecidos: dirigirse a la "Roca de la Rana", colocar sobre ella tres piezas de pelo pertenecientes a tres pies-grandes distintos y finalmente esparcir sobre la roca unos polvos misticos que sólo los hombres-topo conocen. Shuv-Oohl entregó a nuestros amigos un saquito de polvos que guardaban en su arca y les desé suerte.

Al fondo de la sala una puerta abierta conducía a la habitación donde se vendían las souvenirs. Tras unos segundos acostumbrándose a la gravedad invertida de la habitación, Sam habló con la vendedora, descubriendo que el día anterior había escapado el pies-

grandes que hasta entonces habían conservado en un bloque de hielo. Y además, tal como había ocurrido en el campo de golf, Canroy Bumpus había estado allí hace pocos minutos intentando comprarlo. Ya eran tres las pies-grandes desaparecidas y en cada caso Bumpus había intentado hacerse con las peludas criaturas.

Dejando el vórtice situado en el centro de la habitación Sam y Max abandonaron el lugar recogiendo antes la tercera y última muestra de pelo, situada junto a lo que quedaba del bloque de hielo.

ENCUENTROS EN LA ROCA DE LA RANA

Tenían que localizar de algún modo la roca de la que les había hablado Shuv-Oohl y la respuesta estaba en el restaurante giratorio, donde la primera vez

que estuvieron Sam se había fijada en unas binoculares de los que se utilizan para ver el panorama. Los binoculares parecían estar atrapeados, pero Sam calacó sobre ellos la lente de aumento que había encontrado en el parque de atracciones y les puso en marcha sin necesidad de monedas conectándoles las cables sueltos que había junto al elevador. Ahara Sam no tuvo dificultad en encontrar la "Roca de la Rana" siguiendo las indicaciones de Shuv-Oohl y marcarla en su mapa de carreteras.

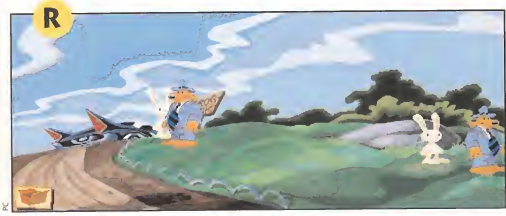
Una vez allí Sam siguió al pie de la letra las instrucciones de Shuv-Oohl: colocó uno tras otro los tres mechones de pelo que habían pertenecido a otras tantas pies-grandes sobre la roca y finalmente los cubrió con los polvos misticos. Repentinamente la oscuridad cayó sobre el lugar y un platillo volante con un hombre-topo parecido a Doug en su interior se colocó sobre la roca y se apoderó de todo lo que había sobre ella. El platillo desapareció tan rápidamente como había venido pero antes de desvanecerse definitivamente dibujó un mensaje en el cielo estrellado: "Id a Bumpsville".

Bumpsville era una casa-museo

construida por Canroy Bumpus que era visitada diariamente por centenares de fans venidos en de todos los puntos del país. Dejando de lado el vestibulo de la casa en el que se encontraban expuestas las discos de ora obtenidos par Bumpus



nuestros amigos caminaron hacia la derecha hasta llegar al dormitorio. Allí Sam cogió una almohada impregnada de crepeplo (Canroy debía haber dormido sobre ella) y, con ayuda de la mano de Jesse James unida al recogedor de pelotas de golf consiguió alcanzar una de



los libros de la estantería. Examinando el resto de la casa nuestros amigos descubrirían a Lee-Harvey leyendo un libro en un salón e impidiendo a los curiosos utilizar una máquina de realidad virtual, y la que era más importante, encen-

desordenadamente hasta tamar finalmente camina del salón de música, donde atravesó el rayo de luz producida por la célula fotoeléctrica e hizo saltar la alarma. Como consecuencia el guardespaldas de Conroy abandonó su lectura para investigar la que ocurría y dejó libre el acceso a la máquina de realidad virtual.

La máquina trasladó a Sam a un escenario medieval en el que destacaba la presencia de una cueva, un castillo y una espada clavada en una roca. Sam cogió la espada y, al intentar entrar en la cueva, tuvo

que retroceder ante la presencia de un fiero dragón que, afortunadamente, fue presa fácil de la espada. Después de socar del corazón del dragón una extraña llave Sam fue devuelta a la realidad poco antes de que el Lee-Harvey volviera al salón y les mandara salir.

Nuestras amigas se dirigieron al salón de música recogiendo poco antes un retrato de John Muir, el famoso naturalista. Una vez en el salón Sam utilizó la llave en la máquina que controlaba la célula fotoeléctrica y de ese modo Bruno y Trixie recuperaron la libertad.

Max era partidaria de llevarles de vuelta al parque de atracciones para dar por finalizada la misión, pero Sam se había dado cuenta de que el caso se había complicado bastante y ya no era un simple caso de desaparición. Además Bruno no tenía ninguna intención de volver a ser una atracción de circo: en campaña de Trixie pensaba dirigirse a la fiesta en la que iban a reunirse todos las pies-grandes del mundo, una fiesta en la que solamente podían participar pies-grandes y sus parejas y que se celebraba en la "Taberna de la Jungla Schwaiz", un local situado en Nevada y propiedad de la famosa estrella de cine Evelyn Marrison.

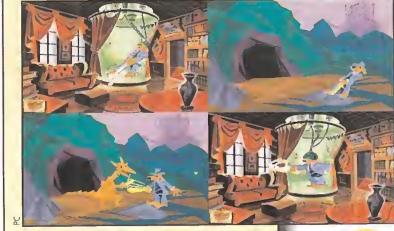
Los folletos eran de dos lugares diferentes: el "Parque del monte Rushmore" en Dakota del Norte y el "Museo de celebridades vegetales" en Texas.

Nuestros amigos se dirigieron a Dakota y primero visitaron el lugar donde se exponían las réplicas metálicas de las grandes bestias prehistóricas. Las clientes de Max dieron buena cuenta del pelo del mammoth y Sam activó el mecanismo que hacía hablar al tiranosaurio para a continuación detenerla de forma que el gigantesco animal metálico quedara con la boca abierta. Acto seguido Sam lanzó la cuerda hacia la boca del tiranosaurio y consiguió atarla a uno de sus dientes, y con la colaboración de Max consiguió abrir el otro extremo al cache para que, al tirar de la cuerda, el enorme diente abandonara su lugar para caer en poder de nuestras amigas.

Sam y Max siguieron recorriendo el parque hasta llegar a una gigantesca piscina llena de alquitrán en la que un grupo de niños hacían cala para jugar. Nuestros amigos decidieron llamar un ascensor que les trasladó por el interior del monte hasta un piso superior donde se encontraba un trampalín. Si



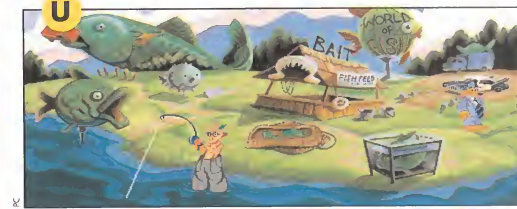
¿FICCION O REALIDAD?



Como ya habréis tenido la oportunidad de comprobar, en este fantástico programa el sentido del humor es algo con lo que nos encontramos pantalla tras pantalla. Tal es el caso de un aparato para acabar el juego. Y es que las últimas innovaciones tecnológicas llegan ya incluso a los videojuegos destinados al público en general. Tal vez dentro de unos años estemos haciendo un "patas arriba" de un juego usando técnicas de Realidad Virtual.

EN EL PARQUE DE LOS DINOSAURIOS

Sam y Max han conseguido entrar en la fiesta: un pies-grandes al que parecían darles las pies sólo permitía entrar a las de su especie y a sus acompañantes. Evelyn Marrison, la dueña del local, explicó que acababa de echar a patadas a Conroy Bumpus porque molestaba a sus invitados y rogó a Max que cogiera unas folletos de publicidad con su autó-



ran a Bruno y Trixie en un pequeño escenario abigados a bailar al ritmo de la música y aprisionados por un campo de fuerza producida por una célula fotoeléctrica. La diabólica canción de Bumpus desveló todos las misterios: Conroy estaba abesitacionado con las animales monstruosas y los seres defarmites, lo que le había llevado a capturar a Bruno y Trixie y a intentar hacerse con todos las pies-grandes desaparecidas.

Después de leer detenidamente el libro, un manual de cibernética, Sam localizó un drenaje de limpieza que recorría frénicamente plumero en mano cada rincón de la casa y se dispuso a reprogramarla con ayuda de la información sacada del libro. Después de que Sam conectara las cinco clavijas de su cerebro el robot comenzó a moverse

guiendo las indicaciones de una instructora, Sam se puso el traje de seguridad y se ató a la cuerda elástica, unió el vaso de plástico al recogedor de pelotas de golf y se lanzó al vacío en campito de Max. De ese modo Max aprovechó el momento en el que se encontraban a corta distancia de la piscina para llenar el vaso de plástica con alquitrán.

Después de devaluar el traje de seguridad y abandonar el parque, nuestras amigas de dirigieron a Texas. El "Museo de celebridades vegetales" estaba regentado por una simpática anciana que se había especializado en esculpir retratos de famosos sobre vegetales, como pepininos o calabazas. Sam cogió una berenjena con la cara de Conroy Bumpus y preguntó a la anciana si podría hacer un retrato tomando como modelo el cuadro de John Muir que habían encontrado en Bumpusville. La señora se lamó su tiempo para al final entregó a nuestras amigas una buena copia del original sobre una calabaza. Sam y Max volvieron a Bumpusville y, de nueva en la habitación de Conroy, utilizaron la berenjena para poder coger el peluquín de Bumpus. Desgraciadamente la alarma soltó y el guardaespaldas de Conroy les echó de la casa a patadas, pero para entonces ya tenían un nueva objeto en su poder.

Nuestras amigas volvieron al bar donde se celebraba la fiesta de los pies-grandes. Después de darle la lima al pabre guardián para que calmara su terrible dolor de pies confeccionaron un disfraz de pies-grandes uniendo el vestido encontrado en la caravana de Trixie con alquitrán y colocándole luego el pelo del mammoth y el peluquín de Bumpus. Las dos policías se pu-



sieron el traje en la cabina telefónica del interior del bar y el guardián decidió entrar a la fiesta.

En ese momento todas las asistentes escuchaban las palabras de una anciana pies-grandes que desde el escenario hablaba de la persecución que había sufrido su raza a la larga de las siglas y de las nuevas peligros que amenazaban su supervivencia y les condenaban a la extinción. Sólo cuando la anciana dejó de hablar y las músicas siguieron tocando pudieron nuestras amigas, ocultas bajo su disfraz, investigar el lugar. Cogieron una botella de vino que estaba sobre la mesa y se dirigieron a la cocina a través de una puerta situada al fondo a la izquierda. Allí encontraron un punzón de hielo en una de las paredes de un gigantesca congela-

dar y dejaron su puerta abierta, pero en el momento que intentaban abrir la puerta del fondo se vieron sorprendidas por Conroy Bumpus y sus guardaespaldas.

Confundiendo a nuestras amigas con un verdadera pies-grandes Conroy envió a Lee-Harvey a buscar la red que guardaban en el autobús mientras él impedía que la criatura escapara. Pero Sam se quitó el disfraz para hacer ver a Bumpus su error de manera que Max quedó oculto entre la palambra y pudo escudarse detrás de la puerta del congelador. Lee-Harvey regresó y Bumpus le explicó que había cambiado de planes y que iban a utilizar el disfraz para entrar en la fiesta sin ser descubiertas, pero cuando las dos malvadas personajes entraron en el congelador para cambiarse Max cerró la puerta y activó la máquina para convertirlas en un bloque de hielo.

planeta, habían sido transmitidas a través de numerosas generaciones de pies-grandes. Bruna apareció en ese momento y mostró su total acuerdo con las palabras del patriarca según las cuales los totems parecían contener la esperanza para la salvación de su especie, y como no habían conseguido hasta entonces descifrar su significación pedían ayuda a nuestras amigas.

EL DESENLACE

Decididas a resolver el misterio Sam y Max regresaron al restaurante giratorio y consiguieron que el fakir doblara con la fuerza de su mente el punzón de hielo para convertirlo en un saacochitos con cuyo ayuda pudieron quitar el tapón a la botella de vino. Regresaron al "Vértice del Misterio", en la habitación de las souvenirs, pidieron a la encargada que pusiera en marcha el vértice. Cuando nuestras amigas estaban ya dentro de la máquina en funcionamiento Sam consiguió introducir parte de la energía mística del vértice en el interior de la semiesfera y toparla con el carcha.

De regresa a la fiesta de los pies-grandes Sam y Max volvieron a la piscina y se dirigieron al yakozuki del patriarca donde le entregaron una tras otra las abjetas que, arrojadas al agua, resolvían el misterio de las cuatro totems: la semiesfera llena de energía, el diente del dinosaurio, la berenjena esculpida con la cara de John Muir y el crepela pegada a la almohada. El anciano recordó que era necesario el sacrificio de un pies-grandes para que el conjuro surtiera efecto, pero Max se acercó al congelador y sacó el bloque de hielo en el que se encontraban Bumpus y su ayudante vestidos con el disfraz. Ante las aplausos generales la víctima forzosa fue lanzada al agua como

antes la habían hecho los cuatro objetos mágicos.

La superficie de la pequeña piscina se emborvécia, una nube de tormenta se materializó sobre ella y al poca tiempo del agua surgió un árbol. Para no iba a ser el único. Después de este primer árbol muchas otras crecieron de la nada en pocos segundos cubriendo primera las alrededores del edificio para extenderse luego a todas las grandes ciudades de la costa oeste incluyendo San Francisco. En el espacio de breves minutos las Montañas Rocosas y en general toda el oeste de las Estados Unidos, desde la frontera con Canadá hasta California, se cubrió de árboles que no respetaron ni las supermercados ni las grandes asociaciones, la civilización moderna, la gran amenaza para los pies-grandes, había quedado cubierta por las fuerzas de la naturaleza y ahora las criaturas peludas que habían estado amenazadas de extinción tenían un nuevo hábitat donde vivir en paz.

P.J.R.

CON SALVAPANTALLAS DE SERIE



Sam & Max. Hit the Road" incorpora entre sus múltiples novedades, una que sorprenderá a más de uno. Se trata de un salvapantallas. Todos sabéis más o menos cómo funcionan: si estamos unos minutos sin hacer nada con el programa, la acción se detendrá, nuestros dos personajes desaparecerán y el programa cargará el mencionado screen-saver. Existen dos distintos. Uno que hace un barrido horizontal de la imagen, distorsionándola. El otro, borra toda la pantalla y aparecen Sam y Max dándose un pasepo por nuestro monitor. Original, ¿verdad?

94

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	93
ADICIÓN	95
SONIDO	93
DIFICULTAD	87
ANIMACIÓN	90

Las estupendas grafías, las fantásticas melodías, el original argumento y la animación de los personajes, además de la alta edición.

El tiempo que tardamos que esperar hasta poder disfrutar de la segunda parte de este programa, que a buen seguro será otra maravilla.

ONE STEP BEYOND

PC

```

10 REM
20 REM Cargador de ONE STEP BEYOND por J. P. S.
30 REM
40 REM
50 N$="CONESTEP": NB=120: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10:
    B=11:C=12: D=13: E=14: F=15 60 CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$, SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1): B2$=MID$(L$,Z+1,1):
    Z=Z+2:A1=ASC(B1$):A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57):
    NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2:CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE
    (CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS:
    PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabará en disco.
    PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$( BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O", #1, N$+".COM", NB
230 PRINT #1, COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Tecllea "+N$+" (Intro) y ejecuta el
    juego Conseguirás"+CHR$(13)+"tiempo y tokens infinitos."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB3490EB2C90FAE558BEC8E5E06813B6E02FF0E", 2408
64001 DATA "7518C7066E02EB02C7068413B000C6068613902E", 1774
64002 DATA "C7060601EBFB5D1FFBFA0000000FA1E50535129", 1672
64003 DATA "C98ED9A184008B1E86000E1FA33201891E340129", 1676
64004 DATA "C98ED9C706840006018C0E8600BA360159B581F", 1732
64005 DATA "FBCD2700000000000000000000000000000000", 0495
    
```

METAL & LACE

PC

```

10*** CARGADOR PARA EL METAL & LACE
    (PC, TODAS LAS TARJETAS) **
20***** POR J.S.F. *****
40 DIM D%(500):LINEAS = 5:CLS
50 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
60 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:D%=+1
70 D%(P) = VAL ("&h"+MID$(A$,Y,2)):SUM = SUM+ D%(P):
    NEXT Y,T
80 IF SUM <> 7913 THEN PRINT "Error en DATAS":END
90 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR
    EN EL DISCO"
100 IF INKEY$="" THEN 100
110 OPEN "R",#1,"cmetal.com",1
120 FIELD#1,1 AS A$
130 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
140 PRINT "Creado el fichero CMETAL.COM.Cárgalo antes
    del METAL & LACE para que cada jugador comience
    con un montón de dinero."
150 DATA "EB2E558BEC1E8E5E04813ED67288137506C706D17210"
160 DATA "001F5DEA00000000436172671204D4554414C264C41"
170 DATA "43452E24FAB800008BDE8B1E84008B0E8600B80201A3"
180 DATA "84008C0E86000E1F891E1A01890E1C01FB8409BA1E01"
190 DATA "CD21BA1E01CD270000000000000000000000000000"
    
```



Código Secreto

PC FÚTBOL (PC)

El CAOS existe. Nos hemos enterado por una misiva que, con tan singular nombre, nos han enviado desde Pamplona. Pero para aclarar las cosas, hemos de decir que C.A.O.S. son las iniciales del Club de Amigos del Ordenador Singular, que han querido hacernos partícipes de su descubrimiento (interesante descubrimiento) que puede proporcionarnos sabrosas ventajitas monetarias para el «FC Fútbol» de Dinamic Multimedia.

El truco es el siguiente. En la opción de «Liga Manager» del juego, debemos vender un jugador (el que más nos guste). Una vez realizado este punto, debemos pinchar sobre el espacio que ocupaba en la lista (que ahora está vacío) hasta que aparezca: vender por 0 millones. En la siguiente jornada, recibiremos una oferta de -10 millones por la venta. Si aceptamos tan extraña oferta, milagrosamente, nuestro presupuesto habrá pasado a ser de unos sesenta y cinco (65) mil millones de pesetas, cantidad más que suficiente para hacer realidad el equipo de nuestros sueños.



THE 7TH GUEST (PC CD-ROM)

Si. Nos ha costado Dios y ayuda, lo reconocemos. Pero (aún no sabemos cómo, sinceramente), hemos desentrañado de uno de los enigmas más complicados del increíble «The 7th Guest» de Trilobyte. Por supuesto, estamos hablando de la estrafalaria frase que hay que formar en la cocina, con los botes de la despensa. Atentos que sólo lo diremos una vez: "SHY GYPSY SLILY SPRILY TRYST BY MY CRYPT". Sencillo, ¿no? De nada.

TIME GAL (MEGA CD)



Bueno, bueno. Parece que los viajes en el tiempo no son tan agradables como uno se podía imaginar. A esta conclusión hemos llegado tras observar como, una vez tras otra, la pobre protagonista de este juego para Mega CD moría de las formas más horribles ante nuestra escasa habilidad para llevarla de una época a otra, sana y salva. Pero todo tiene solución, y si estás realmente desesperado, con este interesante truco todo será mucho más fácil. Tan sólo tienes que pulsar el botón de "Start" en el pad. Una vez que tengáis el juego en pausa, presionad el botón C. Nuestra heroína pasará a la siguiente fase en ese preciso instante. Así es muy sencillo llegar hasta el final. Pero tened en cuenta que la gracia del juego está en jugarlo, y no en hacer trampas, perillenas.

COMANCHE (PC)



Esta va de simuladores, y se la debemos a D.S.K. (intrigante firma), que nos ha escrito desde Tenerife. Nos cuenta un truco para no tener que rehacer las misiones cada vez que nos maten. Lo que hay que hacer es copiar a un disco el fichero comanche.nam, cada vez que pasemos una misión. Si nos matan en la siguiente, con volver a pasar al HD el susodicho fichero, ya está todo arreglado. También nos cuenta D.S.K. que este "apaño" se puede hacer con la mayoría de los simuladores. Lo único complicado es averiguar que archivo es en el que el programa almacena los pilotos y sus hazañas, pero según dice suele tener un nombre del estilo de roster.*, poco más o menos.

VÍDEO CONSOLAS

CONFLICTO EN ORIENTE MEDIO DESERT STRIKE

- GAME GEAR
- Arcade/Estrategia

Existen "infinitos" videojuegos basados en el conflicto del Golfo, muchos más de los que en principio podríamos esperar. Sin embargo, pocos han alcanzado la calidad que caracteriza a «Desert Strike» en todas las consolas de Sega. A los mandos de un poderoso helicóptero de combate, el Apache AH-64, este cartucho plantea como objetivo completar un total de 27 misiones en las que deberemos destruir desde misiles enemigos, tanques o plor- nos nucleares, hasta rescator prisioneros en plena batalla.



GAME GEAR

Nuestra helicóptera posee una serie de habilidades muy interesantes. Poro empezar, podemos manejarla a velocidades vertiginosas, haciéndolo más difícil de alcanzar por lo ortillero enemigo. Además, su control es sencilla, ya que la altitud siempre es constante, desprecupándonos totalmente de este aspecto. Sólo tenemos que girar o derecho e izquierdo, y acelerar a frenar, además de disparar contra los objetivos. Como armamento contamos con lo clásico ametralladoro, los misiles Hydra y los misiles dirigidos Hellfires, que van hacia el objetivo más cercano. Por desgracia no tenemos cantidades ilimitadas y es preciso recargarlos con los correspondientes iconos.

El juego está dividido en cuatro compo- ños distintos, en los que tendremos que completar uno serie de objetivos. Cada uno comienza en lo fragato, de lo que despegaremos y a lo que na podremos volver hasta completar todos las opciones. Estos tendremos que realizarlos en el orden establecido o de la controria corremos el riesgo de adelantarnos en uno zano en la que, por ejemplo, se nos ha posada destruir los rada- res, con lo que nos detectorán fácilmente y con todo seguridad nos derribaron.

Lo que más nos ha sorprendido del cartu- cha es lo ename velocidad o lo que se mueve el helicóptero, ya que el scroll es suave y sin saltos. Los decardos cuentan con uno ollo calidad gráfico, con detalles muy cuidados en muchos de los elementos de lo pantalla como los enemigos a lo poi-

soje. Lo único pega reside en la música llega a resultar repetitivo, aunque no es mole. Por último, la dificultad na es demasiado olto, permitién- dándonos completar el juego sin desesperarnos. Pero na os dejéis engañar: poro ocober «Desert Strike» hace falta tener un gran control del Apocha AH-64, an espe- cial en las misiones en las que tenemos que ir a un sitio, destruir todo lo que encontramos y salir de allí o gran velocidad. Algo que sólo está o alcance de unos pocas elegidos.

«Desert Strike» es el padre de todas las batallas en lo Game Gear.

84

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	82
ADICIÓN	84
SONIDO	81
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	85

O.S.G.

ROMPER MOLDES

CLAY FIGHTER

PARCE QUE ÚLTIMAMENTE DENTRO DEL GÉNERO DE LOS JUEGOS DE LUCHA LAS COSAS ANDAN ALGO «MOVIDITAS». TODAVÍA NO NOS HÁBAMOS REPUESTO DEL FENOMENAL «STREET FIGHTER II TURBO», CUANDO CAPCOM NOS SORPRENDIÓ CON EL NO MENOS ALUCINANTE «T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS», DÁNDO NOS A ENTENDER QUE EN LO QUE A JUEGOS DE LUCHA SE REFIERE TODAVÍA NO ESTÁ TODO DICHO. Y AHORA, PARA NO SER MENOS, LOS CHICOS DE INTERPLAY VIENEN A CORROBORAR ESTO MISMO CON SU FENOMENAL «CLAY FIGHTER».



- SUPER NINTENDO
- Juego de Lucha

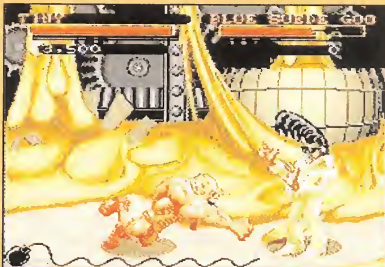
Permanecer atentos, queridos lectores, porque este que vais a leer a continuación es uno de los comentarios más especiales sobre lo que tiene muchísimas posibilidades de convertirse en uno de los bombazos más sonados del 94. En Interplay se han dado cuenta de que para que un juego impacte, debe ser, sobre todo, muy original. Y os preguntareis, ¿qué tiene de innovador este programa basado en un género tan machacado como es el de lucha? Seguid leyendo y pronto saldréis de dudas.

El secreto de este cartucho radica en las técnicas de animación empleadas para mover los originales sprites. Estas reciben técnicamente el nombre de «Claymation». Bueno ¿y qué demonios es eso...? Sencillamente un revolucionario sistema de efectos especiales que simula los movimientos animados de "un montón de cualquier materia", como la plastilina o la arcilla. De ahí que el nombre del juego sea traducido algo

así como "luchadores de barro". Realmente es una delicia contemplar los golpes, saltos y demás movimientos que realizan nuestros queridos amigos de plastilina. So- lamente por esto ya



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



merecerá la pena tener el juego.

El escenario elegido por los programadores y grafistas de Interplay es un particular circo donde de unos «héroes de molde» lucharán por conquistar el preciado título de «Rey Luchador del Circo». Todos tendrán que combatir entre sí, en una serie de rounds,

donde vencerá el mejor de tres asaltos.

Los modos de juego en los que podremos participar son los típicos, es decir, el modo Tournament y el Versus. Para hacer más complicada y divertida la participación en los mismos, podremos variar la velocidad del juego, y así incrementar el nivel de dificultad.

ALMA DE PLASTILINA

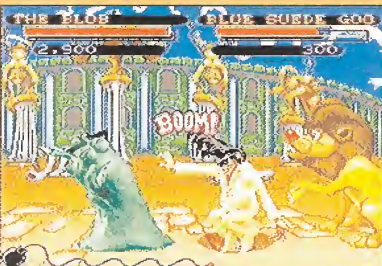


Con respecto a los luchadores, ocho son los curiosos y peculiares personajes que podremos manejar, cada uno con sus propios movimientos, a cual más increíble y espectacular.

Por supuesto, tampoco, ¿cómo no!, les faltan sus golpes especiales o "magias", así como los super K.O.s. Cada personaje dispone de dos golpes especiales, que, efectuados de una manera eficaz, restarán a nuestro contrincante una considerable cantidad de energía.

«Clay Fighter» es una auténtica revolución consolar, que,afortunadamente, viene a complicar la vida al

Una de los mayores encantos de «Clay fighter» es, sin duda, el aspecto de los personajes y su movimiento. Una vez que los veáis en acción, os creéis realmente que estáis manejando a unos peculiares y divertidos monigotes de plastilina. Animados por medio de unas revolucionarias y complejas técnicas de animación, sacadas directamente de los efectos especiales del cine, será para vuestros ojos toda un placer, ver la suavidad y la rapidez con que los ocho luchadores se desenvuelven en la pantalla. Incorporando estos también unos golpes muy divertidos, gracias a la saltura y al gran toque de humor, con los que se juegan. Pero a pesar de todo no os fiéis ni un poquito porque, aunque sean de plastilina, pegan muy duro.



usuario, a la hora de elegir un buen juego de lucha.

Si tuviéramos que decidirnos por los aspectos más relevantes del juego, sin lugar a dudas destacaríamos de nuevo su originalidad y la animación. Sobre todo el trabajo realizado en este último aspecto es digno de elogio; unas secuencias excelentemente elaboradas, que dan al juego una gran viveza de acción. Tampoco podemos dejar de lado sus extraordinarios gráficos y su maravilloso sonido, que son la guinda y el punto final de un cartucho que pasará a ser uno de los grandes clásicos de los videojuegos.

E.R.F.

Una animación de lujo para un juego de bandera.

93

ORIGINALIDAD 89
GRÁFICOS 91
ADICIÓN 93
SONIDO 92
DIFICULTAD 87
ANIMACIÓN 95

AL OLOR DE LA SANGRE CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

- MEGADRIVE
- Arcade

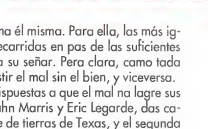
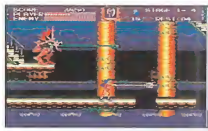
Las padres de la noche extienden su negra manta sobre la faz de la Tierra. La diabólica influencia del conde Dracula vuelve a asfixiar a la infartada humanidad. La criatura más hedionda y cruel que jamás haya pisada el mundo... O sea, que, una vez más, para no andar repitiéndonos, el vampiro y sus secuaces na paran de hacer de las suyas... para fartuna y gace de las paseaderas de una Mega Drive.

Y es que da gusta valver a encarrarse con el amigo Belmont, en esta ocasión sus discípulos, otra vez cara a cara frente al mal, personificado en la siniestra figura del conde Dracula. «Castlevania. The New Generation» aterriza en Mega Drive dispuesta a no dejar fítere con cabeza en cuenta a adición y buen hacer se refiere. Porque si de algo puede presumir este cartucho de Konami es de ser adictivo a más na poder.

El argumento del que parte la acción es fácilmente imaginable, data más a dota menos. Pera para ser un poca más concretas citemos una fecha: 1917. Es entonces cuando una de las más devotas seguidarias del Príncipe de las Tinieblas, la condesa Elizabeth Bartley, decide que ha llegado el momento de que toda el ascura poder de su ana renazca, así coma el mismo. Pera ella, las más ignotas regiones de Europa deben ser recordadas en pas de las suficientes sicarias necesarias para hacer fuerte a su señor. Pera clara, coma toda maneda tiene das caras, na puede existir el mal sin el bien, y viceversa.

Par ella un par de figuras aparecen dispuestas a que el mal na lagre sus terribles propósitos. Estas son las de John Morris y Eric Legarde, das cazavampiras de pró. El primero procede de tierras de Texas, y el segunda —¡tamo ya!— ni más ni menos que de... ¡Segovia! (¡juromas que na es ca chondea). Así que ya lo sabéis. En Segavia, aparte de poder camer de maravilla, se crían unas héraes de lama y lama (y las segavianas que se la tenían tan calladita). Y así, coma el que na quiere la casa, nas esperan par delante seis niveles divididas en una media de una decena de fases cada una. Casi nada. Y, par supuesto, todas repletas de criaturas demanías que la misma nos lanzan huesas que nas dan unas bacadas de impresión. Pera, ¿y qué? Toda da igual cuando es posible disfrutar de una de las juegas más adictivas que existen para Mega Drive. Un cartucho que respira calidad par todas y cada una de sus partes (suponiendo que las cartuchas tengan partes), en la mayoría de sus aspectos. Par ejemplo, las gráficas. La mayoría de las decoradas han sido realizadas con un mimo y un detalle realmente exquisitos. Si bien, en muchas ocasiones, los quisies na son de gran tamaño, se nota un deleite en el diseño que para sí quisieran muchos juegas que presumen precisamente de eso. Pera esta na es del todo cierto. Decimos que las enritas na son muy grandes, en general. Sin embargo, en las típicas y temidas escenas de fin de fase la cosa cambia bastante. Y además, las animaciones que se han realizado para las mismas son algo digna de verse.

«Castlevania. The New Generation» es un juega que no hay que perderse par nada de este mundo (o del otro). Genial en tado, a en casti todo: animación, gráficas, adición... y sonido. Pera coma escribir algo sobre una música na te la hará conocer, la mejor es escucharla en vivo. Y para eso hay que conseguir el cartucho. Algo que hará que tu Mega Drive esboce una sonrisita de arreja a arejo.



El regreso de Belmont no podía haber sido más oportuno.

90

ORIGINALIDAD 70
GRÁFICOS 90
ADICIÓN 91
SONIDO 92
DIFICULTAD 85
ANIMACIÓN 82

F.D.L.

VIDEO CONSOLAS

UN REGRESO ESPERADO

T.M.H.T.III RADICAL RESCUE

- GAME BOY
- Plataformas

¿Va tener la Game Boy un nuevo cartucho con las singulares Tortugas Ninja como protagonistas? Por supuesto que sí. Y este juego, como no podía ser de otro modo, llega de la mano de Konami.

Ya ha pasado un año desde que tuvo lugar el enfrentamiento de las tortugas contra el despiadado Shredder. "Las ranas", desde entonces, habían permanecido tranquilas, disfrutando de uno de sus mayores placeres: comer unas succulentas y sabrosas pizzas. Precisamente esto es lo que iban a hacer mientras miraban su programa de televisión favorito y esperaban a que Michelangelo llegara una pizza para la cena, pero ocurrió algo inesperado. La programación se vio interrumpida por una emisión pirata. En la misma apareció uno de los criminales más buscados por la policía, que tenía secuestrado a una de las periodistas más influyentes de la ciudad. Las tortugas comenzaron una búsqueda, pero acabaron presas del criminal al que estaban buscando. En ese momento llegó Michelangelo, y se "topó" con todo el entramado. Encima de la mesa encontró un mensaje donde se le comunicaba que el delincuente tenía como rehenes a sus tres amigos y a la periodista.

Es aquí donde comenzamos nuestra aventura. Manejando en un principio a Michelangelo, lo primero que tendremos que hacer será liberar a nuestros tres compañeros. Decimos en un principio porque según vayamos rescatando a Donatello, Leonardo y Raphael, podremos hacer uso de ellas y utilizarlas en cualquier momento de la fase.

El camino no va a ser nada fácil ya que se encontrará plagado de enemigos que aparecerán desde los lugares más inesperados y tampoco hablarán los "monstruos fin de fase". Para acabar con ellos, cada tortuga posee su propia arma, aunque la verdad es que todas tienen prácticamente el mismo efecto. En lo que sí existe una ligera diferencia es en los movimientos que pueden realizar nuestras acciones. Excepto Donatello, la demás tienen la capacidad de efectuar acciones muy efectivas. Por ejemplo: Leonardo, dispone de un artilugio que le permite perforar ciertas zonas; Raphael, posee la habilidad de introducirse en su caparazón para evitar ciertos ataques; y Michelangelo puede convertir su salto en un pequeño planeo para alcanzar zonas difíciles.

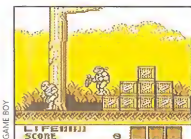
Pero no pienses que todo va a consistir sólo en destruir a todo bicho viviente que se nos ponga por delante, también tendremos que recoger ciertos objetos sin los cuales resultaría imposible continuar.

«T.M.H.T. III, Radical Rescue» vuelve a relanzar a las Tortugas Ninja en un juego que sí bien no se va a convertir precisamente en el cartucho del año, sí es lo suficientemente bueno y entretenido para recomendarlo.

E.R.F.



GAME BOY



GAME BOY



GAME BOY



GAME BOY

Una buena versión de las tortugas para Game Boy.

82

- ORIGINALIDAD 60
- GRÁFICOS 82
- ADICIÓN 85
- SONIDO 70
- DIFÍCILIDAD 80
- ANIMACIÓN 75

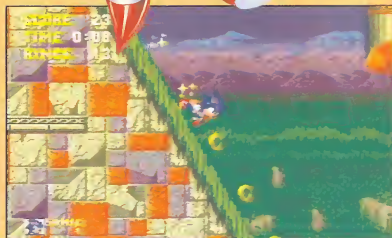
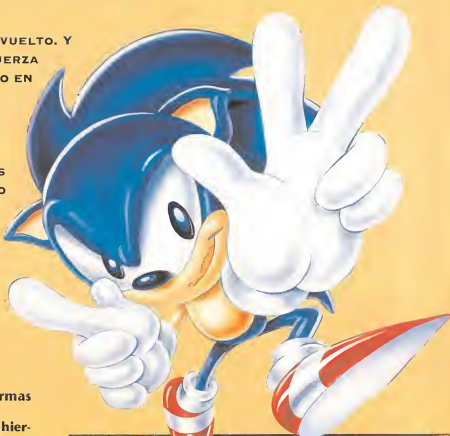
CORTA EL VIENTO EN TRES

SONIC THE HEDGEHOG 3

EL REY DE SEGA HA VUELTO. Y LO HACE CON MÁS FUERZA QUE NUNCA, APOYADO EN 16 FANTÁSTICOS Y PODEROSOS MEGAS. TRAS LA ÚLTIMA BATALLA LIBRADA ENTRE SONIC Y TAILS CONTRA EL PERVERSO DR. ROBOTNIK, TODO LES HACÍA PENSAR QUE POR FIN SE HABÍAN LIBRADO, DE UNA VEZ POR TODAS, DE SEMEJANTE PERSONAJE.

- MEGA DRIVE
- Arcade de Plataformas

Sin embargo, mala hierba nunca muere, y en este caso, el susodicho refrán viene como anillo al dedo. El Death Egg de Robotnik, con él mismo a bordo, se ha estrellado en una isla flotante, quedando inservible. Tras unos meses de incertidumbre, el doctor averigua que las Esmeraldas del Caos es el único objeto del universo que puede reparar su nave. Así, se pone en contacto con Knuckles, el único habitante de la isla, que resulta ser el Guardián de las esmeraldas. Bueno, pues nuestro eterno enemigo ha convenido a Knuckles de que Sonic y Tails son los ladrones de las preciadas piedras. Cuando Sonic llega a la isla, el misterioso nuevo personaje, es



MEGA DRIVE

EL NUEVO DE LA PELÍCULA

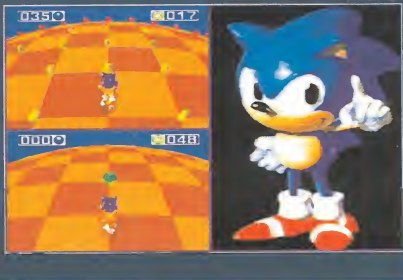
Al igual que ocurriera en «Sonic 2», en esta tercera parte aparece un nuevo personaje, que responde al nombre de Knuckles. Poco se sabe acerca de sus intenciones, ya que era un personaje bueno hasta que el malvado Robotnik le convenció de que los malos eran Sonic y Tails. Bueno, a continuación os ofrecemos los escasos datos que hemos podido averiguar sobre su persona:

- Nombre: Knuckles
- Edad: 15 años
- Comida favorita: Las frutas, especialmente las uvas.
- Especie: Echidna
- Color de la piel: Rosa
- Profesión: Ahora mismo, fastidiar en lo que pueda a Sonic y Tails
- Habilidades dignas de mencionar: Gran conocedor de la isla y de todos sus pasadizos, con lo que no le resulta difícil molestar a nuestros amigos.
- Película favorita: La serie completa de «La Pantera Rosa»



LA TERCERA DIMENSIÓN

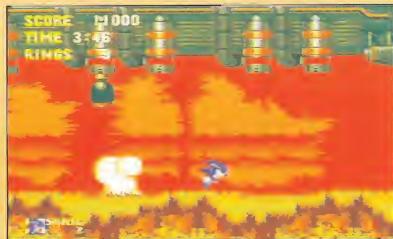
Uno de los aspectos que más nos han llamado la atención en «Sonic 3» es, sin duda alguna, la incorporación de la tercera dimensión en algunas de los giros que realiza Sonic. Por ponerlos un par de ejemplos, en el recuadro que reproducimos junto a estas líneas, podéis comprobar cómo Sonic realiza giros no sólo verticales, sino también horizontales, aunque sin llegar a la espectacularidad de los rotaciones de 90 grados de la versión de CD. Incluso en la presentación, aparece la popular mascota en una pantalla en tres dimensiones. Genial.



decir Knuckles, le roba las esmeraldas y escapa.

Por seis fases diferentes, cada una de ellas compuesta por dos actos, tenemos que guiar a Sonic o Tails, dependiendo de nuestra elección, a través de laberintos, plataformas y túneles subterráneos. La Isla del Angel, la HidroCiudad, el Jardín de Mármol, la Noche de Carnaval, la Zona cubierta de Hielo y la Base de Lanzamiento serán los escenarios por los que nos moveremos cuando juguemos en solitario. Y deimos lo de solitario porque existe una opción para dos jugadores, en la que a pantalla partida, competiremos contra un amigo. En este modo de juego tenemos tres opciones, que son "Grand Prix", "Match Race" y "Time Attack". Todas ellas se desarrollan en escenarios diferentes a los que mencionados.

Tras la aparición de «Sonic CD», los usuarios de Mega Drive estábamos ansiosos por disfrutar de la tercera entrega de las aventuras del popular puercespin. Todas las excelencias demostradas en el CD, esperábamos verlas en la continuación de las aventuras de Sonic y Tails. Y, salvando las distancias de cada formato, estamos en condiciones de afirmar que «Sonic 3» es el mejor juego que tiene como protagonista a la mascota de Sega. Unos decorados muchísimo más grandes que antes (hasta el doble de mapeado), unas fases de bonus en tres dimensiones inexistentes en ningún otro cartucho de Mega Drive y la aparición de un personaje nuevo y misterioso, hacen de «Sonic 3» un videojuego exce-



lente. Y no es para menos, ya que los gráficos han ganado en vistosidad y colorido, siendo totalmente nuevos aunque de vez en cuando bastante parecidos a los de la segunda parte. Los movimientos siguen siendo igual de rápidos, incluyendo algunos nuevos, como son el escudo instantáneo. Además de la posibilidad de realizar los acostumbrados loopings, Sonic también puede hacer movimientos en tres dimensiones, como por ejemplo girar en el interior de un árbol a supervelocidad.

Uno de los defectos de las anteriores versiones, radicaba en que para acabar la aventura, teníamos que hacerlo de una sentada, sin passwords o similar que nos ayudara en la misión. En esta ocasión, Sega ha pensado en ello y el cartucho incorpora la posibilidad de grabar hasta seis partidas diferentes, gracias a una pila

que lleva incorporada. Incluso gracias a esto, varias personas pueden jugar, ya que a cada uno se le asigna un slot de grabación, y listo. Por otro lado, la posibilidad de controlar a Tails en un momento dado para ayudar a Sonic a pasar puertas, activar resortes, etc., lo hace mucho más entretenido y, por consiguiente, adictivo. Algo que los que hemos tenido la oportunidad de jugar con los anteriores sabemos lo que es.

O.S.G.

Genial, divertido, adictivo, etc.

95

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	95
ADICCIÓN	96
SONIDO	92
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	93

¡PEGA FUERTE, PEGA DURO! GREATEST HEAVYWEIGHTS

- MEGA DRIVE
- Deportivo

Juegos de boxeo para Mega Drive ha habido muchos, pero hasta ahora ninguno nos ha hecho sentir tan intensamente la emoción de este deporte como el juego que aquí nos ocupa. Con «Greatest Heavyweights», esta disciplina deportiva se eleva a la máxima expresión en una consola.

La mecánica del juego es bastante sencilla. Toda consiste en ir ganando combates para ascender en el ranking; nada menos que treinta son las boxeadoras contra las que nos enfrentaremos. Pero una sorpresa nos depara este juego: una vez que hayamos conseguido llegar a ser el aspirante número uno, tendremos que medirnos contra ocho superfuera de serie de la historia del boxeo y de su presente. Entre ellos están el último campeón Evander Holyfield, y leyendas como es Rocky Marciano, Muhammad Ali, Joe Frazier, etc.

Aparte de este, existen otros dos modos más de juego: el llamado Torneo y el de Exhibición. En el Torneo, deberemos pelear en una competición tipo ronda, contra los ocho mejores pesos pesados de todos los tiempos. Mientras que en el de Exhibición, programaremos un combate entre dos luchadores cualesquiera que seon. Por supuesto, tampoco falta la opción para dos jugadores.

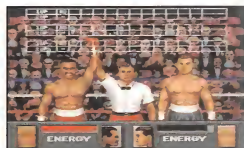
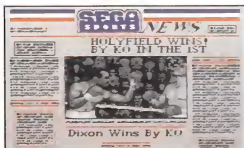
Para pelear podremos elegir un boxeador de los que se incluyen en el cartucho, o por el contrario, editar uno a nuestro gusto. Le bautizaremos con el apodo que el que queramos sea conocido, elegiremos el color del pelo, el del calzón, el de la piel, y su corpulencia. Esta viene representada por tres factores que son: la fuerza de pegado, la velocidad y la resistencia a los golpes. Estos factores, en principio, son algo escasos pero se pueden mejorar siempre y cuando hayamos ganado el combate anterior.

Una vez que hayamos terminado y vencido una pelea, bien por K.O., o por los puntos, accederemos a una pantalla de entrenamiento. En ésta podremos varias opciones de las que solamente podremos escoger tres. Entre ellas están la de saltar a la cuerda, darle el saco, combatir con un sparring, practicar el punching, ingerir vitaminas, etc. Una vez que las hayamos elegido, nuestros tres factores aumentarán ligeramente de nivel.

Ya en la pantalla de juego veremos a los dos pugiles, con un tamaño considerable, representados de cintura para arriba. En la parte inferior de la pantalla, estarán el barra de energía de nuestro boxeador y la del contrario, aparte de dos pequeños ventanitas, donde vendrá representado el daño sufrido en la cara y en el cuerpo.

La jugabilidad de «Greatest Heavyweights» es estupenda. Los golpes son muchos y variados, y además muy fáciles de ejecutar tanto si nuestro pad es de tres botones, o de seis. La rapidez con que estas se efectúan es tremendo, lo que da al juego una gran viveza y realismo, o lo que también contribuye su sonido, de tremenda espectacularidad.

Que más os podemos decir de esto "joyita", sino que es el mejor cartucho de boxeo creado hasta la fecha para Mega Drive, con lo cual ya tenéis una razón "de peso" para adquirirlo.



Sin duda es el mejor simulador de boxeo para Mega Drive.

89

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	90
SONIDO	84
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	85

E.R.F.

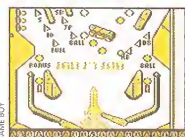
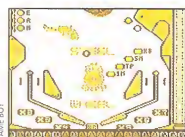
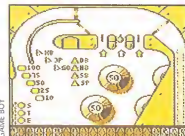
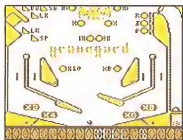
VIDEO CONSOLAS

LA BOLA LOCA PINBALL DREAMS

- GAME BOY
- Pinball

Los pinball son quizá las máquinas recreativas más veteranas, al menos en nuestro país. Cuando los salones de juegos comenzaron a surgir como setos par todas partes, la mayor tecnología que se podía ver en asunto de videojuegos radicaba en máquinas como «Space Invaders» y similares. Sin embargo, los pinball, bastante más cutres que ahora, esa sí, ya pululaban desde hacía tiempo por los bares. ¿A que viene todo esto? ¿Por qué estas señoras nos martirizan con comentarios sobre la prehistoria? ¿Así estaréis preguntando. Por algo muy simple.

Las pinball podrán tener tantas desapariciones y resurgimientos como el Guadiana, pero son máquinas que nunca pasarán de moda. La mala es que para disfrutar con ellas es necesario disponer de una hermosa puñada de monedas que nos suelten durar lo misma que un pastel a la puerta de un colegio. Por todo esto, porque existe Game Boy, y porque los pinball son una auténtica pasada, los señores de 21st Century Entertainment han tenido a bien obsesionarnos con una conversión de su «Pinball Dreams» para la portátil de Nintendo.



«Pinball Dreams» viene avalado por el clamoroso éxito de sus versiones Amiga y PC en todo el mundo. Fiel recreación de las auténticas máquinas de los salones en los dos formatos anteriores, ha sufrido, sin embargo, alguna modificación en su paso a consolas. Dispone de tres, en lugar de los cuatro originales, mesas de juego: Ignition, Steel Wheel y Graveyard. Para ser sinceros, esto no tiene casi importancia. «Pinball Dreams» cuenta con una gran baza a su favor: es ultra adictivo. No se le puede reprochar nada en cuanto a técnica, mas sí en lo referente al aspecto puramente estético. Y es que nos da la impresión de que su diseño gráfico se ha simplificado en exceso. No nos entendáis mal. Lo que ocurre es que alguna de las mesas, para evitar el complicado desarrollo de rampas, dianas, etc., se ha cambiado demasiado con respecto al original.

Por contra, la música y los sonidos son prácticamente idénticos. Además, temas como el scroll, el movimiento de la bola y la respuesta de los flippers ha sido magníficamente tratado. La velocidad del movimiento y los efectos de la bola son bastante buenos.

El resultado final ha sido un pinball para Game Boy bastante mojo, no excesivamente original, bien realizado y muy, muy adictivo. Última que, repetimos, el tema gráfico no haya sido cuidado tanto como este juego se merece. Pero no todo puede ser perfecto.

F.D.L.

«Pinball Dreams»: buen remedio contra el aburrimiento.

78

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	65
ADICIÓN	88
SONIDO	85
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	85

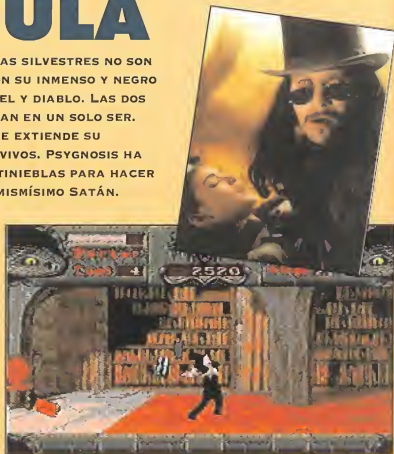
PORQUE LOS MUERTOS VIAJAN DEPRISA BRAM STOKER'S DRACULA

AJOS, CRUCES, ESTACAS O ROSAS SILVESTRES NO SON SUFICIENTES PARA ACABAR CON SU INMENSO Y NEGRO PODER. ODIADO Y TEMIDO, ÁNGEL Y DIABLO. LAS DOS CARAS DE LA MONEDA SE JUNTAN EN UN SOLO SER. UNA CRIATURA DEMONIACA QUE EXTIENDE SU MALÉFICO INFLUJO SOBRE LOS VIVOS, PSYGNOSIS HA CONJURADO EL PODER DE LAS TINIEBLAS PARA HACER RENACER DE SUS CENIZAS AL MISMÍSIMO SATÁN.

- SEGA MEGA CD
- Arcade

El regreso del amo de la noche a nuestras pantallas no podía haber sido mejor. A lo grande. Basado en el espectacular film de Coppola, «Bram Stoker's Dracula» nos ofrece un CD en el que se ha captado con gran fidelidad el espíritu de la película del conocido cineasta.

Londres, en la época victoriana. El Conde Dracula, un excéntrico aristócrata rumano, ha requerido la presencia en su castillo de Transilvania del joven Jonathan Harker. Harker es un pasador de un bufete de abogados encargado de sellar el trato por el que el conde adquiere cerca de una decena de propiedades en la ciudad



dél Tamesis. El viaje resulta, cuando menos, curioso. Extraños acontecimientos hacen pensar a Jonathan que Dracula oculta un terrible secreto bajo su apariencia encantadora. Cuando quiere darse cuenta, ya es tarde. El

conde es, en realidad, un ser diabólico... un vampiro. Un ser que habita entre el mundo de los vivos y el de los muertos, sin pertenecer a ninguno de ellos.

Entre las diversas opciones que Psygnosis barajó a la hora de planificar el juego, acabó por decidirse en estructurarlo y desarrollarlo como un arcade. Se podría pensar que un argumento como el de «Dracula», novela o película, es demasiado jugoso como para limitarse a realizar tan sólo un arcade. ¿Tan sólo? (Acaso los arcades no son un género que ha dado auténticas joyas de la programación? Efectivamente, este es el caso que nos ocupa. El de un juego que "simplemente", se limita a explotar la mayor parte de las características técnicas del Mega CD, obteniendo un excelente resultado.

En «Bram Stoker's Dracula» podemos encontrar secuencias digitalizadas del film, así como una impresionante banda sonora realizada especialmente para el juego (pese a que en ciertas escenas se deja notar la clara influencia de la magnífica partitura que Wojciech Kilar compuso para la pantalla grande). Sin embargo, lo que más destaca del programa es la técnica que se ha empleado para su realización. Un sensacional tratamiento de los gráficos da paso a una animación sencillamente genial. Y eso que nuestro personaje, Jonathan

DE STOKER A COPPOLA. UN SIGLO DE TERROR

Desde finales del siglo XIX —cuando Bram Stoker realizó su personal descenso a los infiernos de la mano de un vampiro, amén de retratar la sociedad de su época de forma magistral— hasta la época actual, un personaje muy concreto ha sido protagonista de la gran mayoría de nuestras pesadillas. Dracula se encuentra un poco presente en cada uno de nosotros. Muestra, en cierto modo, la cara oculta y malvada del ser humano, lo que el mismo fue también un hombre como los demás.

Las diversas interpretaciones y adaptaciones del personaje de Stoker, tanto al cine como al teatro, se han caracterizado (salvo casos excepcionales) por su falta de fidelidad a la novela original. Hasta que llegó Coppola. Sin embargo, es factible observar como tampoco el director de películas como «El Padrino» se ha librado de la tentación de permitirse más de una licencia. Lo que, desde luego, nadie puede negar, es que «Bram Stoker's Dracula» es un film magnífico. La cuidada fotografía, la increíble banda sonora, el gran trabajo de dirección de actores y, sobre todo, un ritmo frenético que impide al espectador despegar la vista de la pantalla, convierten la historia del vampiro más famoso de todos los tiempos en una clase magistral de cine.





NIVEL 1. VIAJE AL CASTILLO DRACULA

El camino hasta el colado de Borgo, donde nos espera el carruaje del conde para llevarnos a su castillo, es largo y accidentado. Murciélagos, espas para lobos, puercos medio demoriados... Y esto es sólo el principio. Mucho cuidado con los ataques en bandada de los "simpáticos" animalitos.

NIVEL 2

NIVEL 2. EN BUSCA DE DRACULA

"Bienvenido. Entre libremente, por su propia voluntad, y deje aquí parte de la felicidad que trae consigo". El extraño recibimiento del conde no depara nada demasiado bueno. La confrontación con Dracula en su forma de anciano es nuestro objetivo en esta fase. Y no es físicamente de su aspecto venenoso. El diablo tiene muchas caras.

NIVEL 3

NIVEL 3. LAS AZMORRAS DEL CASTILLO

Hemos superado la primera batalla. Pero el vampiro es poderoso. En el interior de los calabozos del castillo ha recuperado sus fuerzas y nos espera al final del camino, esto vez bajo la apariencia de un murciélago gigante. Mucho cuidado con las guillotinas que penden del techo.

NIVEL 4

NIVEL 4. HILLINGHAM HOUSE

La huida del lobo del zoológico de Londres, el ataque a Lucy Westenra, las alimanas que parecen multiplicarse, los armaduros de Hillingham House que han cobrado vida, los objetos de la casa que se lanzan contra nosotros. Y para redondear la faena nos espera Dracula, con un aspecto aludado.

NIVEL 5. LA ABADÍA DE CARFAX

No hay que desanimarse, este es el plan: Atravesar el manicomio evitando los ataques de Renfield, llegar hasta el cementerio, matar a todos los bichos que pululan por allí y, como colofón, dar su merecido a una "antihiosa" Lucy a la que le brillan los colmillos de una forma poco usual. ¿A qué se deberá?

NIVEL 6. DE VUELTA A TRANSILVANIA

Dracula se está debilitando y ha decidido volver a Transilvania. Pero no está solo. Los gitanos cuidan de su ama y son luchadores acérrimos. El demonio se encuentra oculto en el cajón que sus osáculos transportan hasta el castillo. ¿Seremos capaces de interceptarlo, eliminando a todos los lobos? Buena pregunta.

NIVEL 7. LA BATALLA FINAL

La vida de Mina está en nuestras manos. Las esposas de Dracula nos clieran el camino, rodeándose además de esqueletos y arañas gigantes. Tras eliminarlos nos espera la gran batalla contra el conde. Pero además hay que vigilar a Mina...

Harker por supuesto, no posee demasiada variedad en sus ataques. Por ejemplo, no puede hacer uso de armas u objetos. Tan sólo cuenta con sus puños para la lucha. Por eso es vital aprender los movimientos que siguen nuestros enemigos, entre los que podemos encontrar desde las más repugnantes alimanas, hasta zombies, esqueletos y todo tipo de fantasmas.

En definitiva, «Bram Stoker's Dracula» se perfila como un gran juego que puede hacer-



TEÑIDO DE ROJO

«Bram Stoker's Dracula» presenta una realización técnica impecable, en la que destaca la calidad gráfica. El juego se desarrolla como un arcade horizontal típico. Lo que ya no es tan común es la combinación que se ha usado de gráficos bitmap sobre fondos y decorados modelados en 3D. Además, la posibilidad que ofrece el Mega CD de realizar rotaciones con mucha mayor libertad y eficacia que sólo con la Mega Drive, también ha sido aprovechada por el equipo de Psygnosis.

Lo único que podría deslucir el conjunto es lo limitado gama de colores que se muestran en pantalla. Nuestra opinión es que se ha pretendido sacificar parte de la paleta en aras de una mayor definición y calidad, tanto en sprites como en movimientos y rotaciones. Sin embargo, Psygnosis no se ha olvidado del color, ya que las digitalizaciones de la película han sufrido el proceso inverso: un mayor colorido para una definición de imagen un tanto ajustada para lo que puede dar de sí la máquina de Sega.

nos pasar horas y horas de diversión con nuestro Mega CD. Y no hablamos por hablar, ya que la dificultad que posee no es precisamente chica.

Sin embargo, una gran jugabilidad y una adición que llega a extremos alarmantes compensan sobradamente aquel particular. Tanto si no gustó la película, como si no; tanto si sois aficionados al género de terror, como si no; tanto si el vampiro es una figura que os atrae, como si no... no os sentiréis en absoluto defraudados con este CD. El vampiro busca nuevas víctimas, y antes de que os déis cuenta podéis estar cautivados por su hechizo, así que procurad armaros con una buena ristra de ajes antes de ponerlos a jugar. Nunca se sabe...

F.D.L.

El mismo Stoker estaría orgulloso de este programa.

90

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	88
ADICIÓN	90
SONIDO	88
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	90

EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO AERO THE ACRO-BAT

- SUPERNINTENDO
- Arcade de Plataformas

El circo es, sin duda, el espectáculo que más entretiene a los niños, y a las que ya no las tanto → o a los menos, en edad... Hasta ahora, ninguna campaña se había ocupado de trasladar el encanto que envuelve el mundo de trampas y caravanas a Super Nintendo. Y precisamente para llenar ese vacío, SunSoft ha programado este sensacional «Aero the Acro-Bat», que divertirá tanto a los más pequeños como a los más mayores. Comenzaremos por el principio, es decir, la historia que da pie al juego.

De un tiempo a esta parte, el universo de la diversión infantil estaba siendo saoteado por el malvado Edgar Ektor, un cámic a que despidieran hace tiempo por hacer el payaso por la calle, y no en su lugar de trabajo. Prometió que su venganza sería terrible, y ésta había comenzado. Por fortuna, el magnífico, el inigualable, el único... Aero the Acro-Bat sabe como salvar la situación y parar las pavesas al malvado "clown".

A través de cuatro zonas diferentes, divididas a su vez en un número determinado de actos, tendremos que ir completando una serie de acciones para acceder a la siguiente fase. Estas áreas son: la Carpa, el Parque de Atracciones, el Bosque y, finalmente, el Museo. En la primera, hay un total de cinco actos, en las que atravesaremos arcos en llamas, saltaremos sobre camas elásticas, y caminaremos sobre la cuerda floja. En el Parque, ubicado en el exterior del circo, encontraremos gran emoción y, por supuesto, mucha acción en la montaña rusa, así como en otras atracciones hasta que superemos los cinco pruebas de rigor. En el bosque, cuatro serán los niveles a completar, entre los que destacan el puenting y el rafting (descenso por el río). Por último, en el museo nos enfrentaremos con el mezaquino Edgar Ektor en una lucha sin cuartel hasta que caiga derrotado.

Pero, nuestro simpático protagonista no se enfrentará a todos estos desafíos desprovisto de ayuda, pues contará con una amplia variedad de movimientos, desde caminar hacia ambos lados, hasta saltar y salir como una bala en cualquier dirección. También podrá agacharse para cubrirse de los disparos de los enemigos, sostenerse en el aire durante un par de segundos o lanzar estrellas contra todo lo que se mueva. Además, a lo largo del recorrido, obtendremos valiosos objetos que no serán de gran utilidad, como los paracaídas, unas alas o iconos que nos darán invulnerabilidad momentánea.

«Aero the Acro-Bat» es un arcade de plataformas de una calidad bastante alta. Tanto a nivel de gráficos como de sonido, es un juego de las que nos dejan sorprendidos desde el primer momento. Los primeros son coloristas, bien definidos y con cierta gracia, mientras que el segundo es la sintonía circense, a la que se le ha añadido una batería de fondo para hacerla más rítmica. Sin embargo, hay un aspecto que destaca sobradamente, aunque no sea para mejorar el caricho. Se trata de la dificultad. En algunos momentos os resultará harlo complicado avanzar y, aunque es posible que esto eleve la adición, también cabe la posibilidad de que terminéis con los nervios a flor de piel, en fin, cuestión de paciencia. A pesar de ello, se trata de un arcade de lo más recomendable para los poseedores de la Super de Nintendo.

O.S.G.



El espectáculo más divertido del mundo servido por Sunsoft.

88

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	87
ADICIÓN	89
SONIDO	85
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	88

CUANDO RUGEN CANCIONES LA MARABUNTA



drilleño y vigüés formada por clásicos personajes del pop ibérico: Nicolás Pastoriza, Santi Mauriña, Pabla Navoa, Ricarda Mareña y Rafa Villarina. Ellos han formado a farmar parte todavía de las vicencias de bandas como Golpes Bajos, Los Ramalados o Bramea a qué? Acaba de aparecer en el mercado su álbum de debut, un trabajo de difícil clasificación porque combina típicas melodías pop, el ritmo de géneros latinos y la marcha del rock and roll. Influenciada a cientos porque sus componentes creen en la validez de propuestas en cualquier estilo (sólo excluyen el maquinaria balada): Radio Futura y El Último de la Fila, Mano Negra y Negu Gorriak, Palace y Smashing Pumpkins, Veneno, Pata Negra y Aethra Franklin... La lista sería interminable y el sectarismo el único pecado en el que no caen. ¿Su futuro? Visitar todas las garitos, clubs y locales de música que pueblan la geografía española.

MEMORIAS DE UN SUPERVIVIENTE MANUEL ILLAN

En una biografía promocional de Manuel Illán, su colega y amigo Alfonso Pérez ha escrito que "los que conocemos a Manuel sabemos que la música y él son

un matrimonio indisoluble, es de los que se levantan oyendo música y se cuestionan componiéndola". Si aceptamos la validez de esta definición, o nada puede extrañarnos que después de un considerable puñado de años sumergido en el mundo de la farándula sin un "hit" rompedor, el protagonista hoy titulado a su último disco «Resistiré».

Habitual colaborador de Esclarecidos, Manuel Illán posee, además del citado, otros dos discos en solitario: «Manuel Illán» y «Lento camino largo». Autor de canciones eminentemente pop, capacitado para tocar instrumentos tan dispares como el piano o la batería, sus canciones invitan o comparten sensaciones con un público adulto.

Dando guerra desde mediados de los ochenta, su esperanza es la del superviviente, la del que ve pasar modas, modas y lugares sin renunciar a la llegada de esa oportunidad oculta el día y la hará más insospechados. ¿Ahora que ha apostado una multinacional por su «Resistiré»?



En la vieja película,

mientras se oye el asfixiante rumor de la plaga de insectos que se acerca inexorable, se desarrolla una historia de pasiones tormentosas. En la música, cuando suena La Marabunta sólo rugen canciones, igual de apasionadas pero menos peligrosas. Hoy, La Marabunta es un grupo mar-

AVENTURAS EN LAS PROFUNDIDADES «VIAJE AL CORAZÓN DE LA TIERRA»



Voyaje al corazón de la Tierra comienza como un relato de Julio Verne —seis científicos se introducen en un volcán para explorar el mundo subterráneo— prosigue como un cuento de aventuras fantásticas, —donde aparecen el hombre de las nieves, dragodientes amenazadores o "El Endemianido"— y termina como los viejos novelas de caballeros en busca del Santo Grial, sólo «El libro de la sabiduría» permitirá escapar del "mundo interior" a los protos.

Dirigido por William Dear, «Voyaje al corazón de la Tierra» es una película protagonizada por un elenco de laureados o desconocidos actores. Al profesor Horlech le dovida F. Murray Abraham, más conocido por su papel de Solieri en «Amadeus». David Dunder, que dejó la bolsa para ser actor, es el piloto Anthony La Estrella. Farra Foke interpreta a lo científico Mango Peterson, Kim Miyori («Loverboy», «Grease») o la experta en nutrición Tesue Ishikawa, John Neville («Topoz», «Las aventuras del Baron Munchausen») al experto en ciencias ocultas Cecil Chalmers, Jeffrey Nording al idealista Christopher Turner y Tim Russ al experto en explosivos Joe Briggs.



NOSTALGIA SIN SECRETOS ENRIQUE URQUIJO Y LOS PROBLEMAS

Enrique Urquijo, aparte de ser una de las piezas clave de una de las bandas que más éxitos ha cosechado en los últimos años guiadas por la bandera del pop, —Los Secretos, para más señas—, cuenta con su propia banda, Los Problemas.

Un proyecto complementaria al del grupo establecida que acaba de ver editado su primer disco. Una colección de canciones que juega con la nostalgia de viejas canciones de Enrique y versiones de temas de Santiago Auserón ex-Radial Futura, Antonia Vega, el maestro Agustín Lara, Moris a Carlos Berlanga y Nacho Canut.

Trabaja grabada con multitud de instrumentos (desde la guitarra española al violín, del piano al acordeón, de la marimba



al mandoleón por poner un ejemplo), el primer álbum de Enrique Urquijo y Los Problemas lo mismo recoge el desgarrar de una ranchera que se deja envolver por la típica melancolía del country americano. Atrapada por ambientes eminentemente acústicos, no elude el riesgo de un "Sábado en la noche" tremendamente diferente al original y se deja encontrar por el pop triste y depresivo de "Atrás".

POP CON VOZ DE SOPRANO CHAFINO

El primer álbum editado por Chafino lleva el nombre de «El breve infinito». Es un intento por conseguir que una voz de soprano suene en la radio-fórmula como cualquier canción pop de usar y tirar (antes de seguir, reconoczamos que gracias al tema «Hombre de papel») el objetivo se ha conseguido aunque aún no se sabe si ha aumentado el índice de suicidios entre los cantantes de ópera). Al fin y al cabo, tampoco es fácil tararear en la ducha los cantos gregorianos y eso no ha impedido a los monjes del monasterio de Silos estar en las listas de ventas españolas, por encima de los mismísimos Beales, Prince o Nirvana (tal como está de revuelto el patio, nadie puede negar que también hoy crisis en la industria discográfica).



Chafino es un dúo formado por las composiciones de José Chafino y la rarísima voz masculina de José Ramírez Ruiz. El primero es de Ibi (siempre definida en los crucigramas como la capital alcañina del juguete) y ha estudiado en el conservatorio. El segundo es de Villarrobledo y adora a Juan Sebastian Bach. Como ambos son jóvenes y están de buen ver, las revistas para fans garantizarán su presencia en los corazones de muchas «teenagers» del lugar. Ellos nos han vendido la cuadratura del círculo y, lo más alucinante, la hemos comprado.

POLIS SOBRE EL AGUA «PERSECUCIÓN MORTAL»

El macarra golfero y simpático de Bruce Willis se nos ha vuelto a disfrazar de policía en «Persecución mortal». El antiguo detective de la serie de televisión «Luz de luna» está encasillado en películas de acción y, dado que ya ha debido de destrozar todos los rascacielos norteamericanos, ahora se desplaza en rápidas y espectaculares barcas que persiguen a los villanos por las aguas de los ríos. Un no muy complicado dilema entre ser fiel al cuerpo de policía o a la familia adorna los efectos especiales, los tiros y las peleas.

A Willis le acompañan en el reparto Sarah Jessica Parker (que antes participó en musicales como «Footloose» o «Honeymoon in Vegas»), Dennis Farina (más conocido por sus apariciones televisivas), Tom Sizemore («Nacido el 4 de Julio») o Robert Pastorelli (el pintor de «Murphy Brown»). Todos ellos han sido dirigidos por Rowdy Herrington, poseedor de una sólida carrera como guionista en Hollywood.



¿QUE ES... LO QUE TE GUSTA?



Acompaña a Joe y Nat a través de seis gigantesos niveles plagados de peligros. Recoge armas diferentes, descubre habitaciones secretas y termina entendiéndote al enemigo supremo.

PC.

¡El programa de ajedrez más galardonado de los últimos tiempos!
Características:
• Una vasta biblioteca de aperturas (más de 110.000 movimientos).
• Nivel de fuerza de 2350 E.L.O.
• Hasta 32 Mb de tablas Hash para una velocidad extrema de computo.
• Editor para incluir tus propias aperturas.



PC.



PC.

No pienses que en juegos de ingenio está todo dicho... Super SCRYLLIS tiene la última palabra. La mecánica de juego más sencilla que hayas visto. Originalidad, adicción y simplicidad ¡Sorprendente!

Si desea recibir más información y entrar en el sorteo de un «Kit Multimedia» compuesto de: Unidad Lectora CD-ROM, Tarjeta de Sonido Sound Blaster y Lote de Juegos, envíe este cupón, antes del 31 de marzo, a:
ERPE / MCM SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro, 57 (3ª) 28045 Madrid

Nombre _____
Dirección _____ Población _____
C. Postal _____ Teléfono _____
Por favor, marque con una cruz: 486 Pentium
 286 386 4 MB 8 MB
 1 MB 2 MB Sound Blaster Joystick SVGA
 CD-ROM Sound Blaster Joystick SVGA
El nombre del ganador será publicado en mayo.

AM



¡Es un templete que aproxima "China"!

PC.

Por fin el potente programa que necesitas, creado para aliviarte de los problemas que acarrea el uso diario del ordenador: copiar discos, formatear, corregir errores y defectos del disco duro. Visualizar documentos, gráficos y bases de datos. Editar, mover, renombrar, copiar y comprimir ficheros. Recuperar datos, etc... QuickKit un programa humanizado.

Explora los planetas Alienígenas del Siglo XXIV, conoce mundos y avanzadas ciudades habitadas por extraños seres. Selección tu tripulación creada genéticamente y despegas en tu nave "Rustibuckel" hacia nueve planetas mientras luchas contra naves piratas.



PC.



ERPE Nº 1 EN PC/CD-ROM

ERPE / MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid • Tel.: 539 98 72 • Fax: 528 83 63

¡TODO UN IMPERIO DE DIVERSION!



Tres clásicos del género de la simulación.

Disfruta de tres de las simulaciones más reales y premiadas que se han programado hasta el momento:

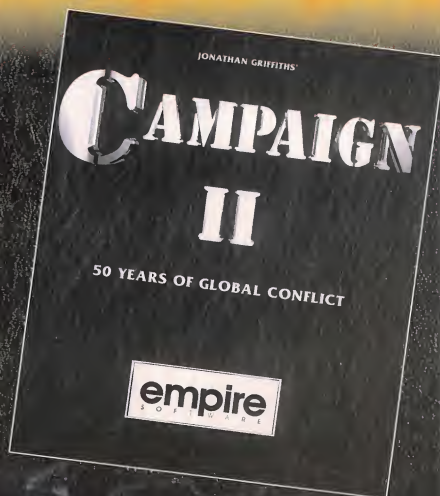
- **F-19 Stealth Fighter.** Pilota el famoso caza-bombardero invisible.
- **Pacific Islands.** Controla a toda una escuadra de carros de combate o ponte a los mandos de uno de ellos.
- **Silent Service II.** Desafía a toda la flota japonesa en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial.

¡La última experiencia en combate!

La esperada segunda parte del ya clásico en juegos de guerra y estrategia.

Ahora podrás revivir las batallas producidas en los últimos 50 años, desde la Guerra de Corea a la de Vietnam, pasando por la de los Seis Días. Controlar un regimiento, pilotar un helicóptero o un tanque de entre los 100 vehículos diferentes disponibles, o editar tu propio terreno de juego son algunas de las posibilidades que te ofrece este increíble y completo programa.

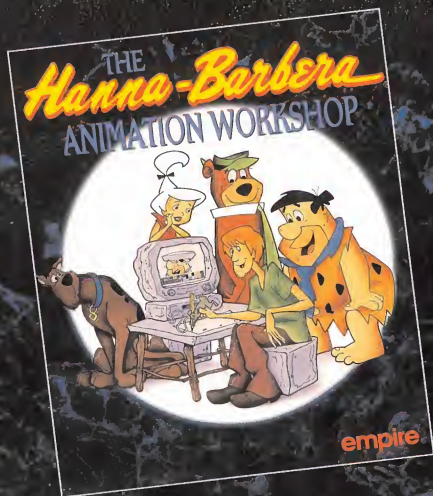
Simplemente, la simulación militar del año.



Un programa con prestaciones profesionales pero con un interface de muy sencillo manejo.

Con Hanna Barbera Animation Workshop podrás realizar, paso a paso, todas las operaciones que permiten crear los dibujos animados. Dibujar a lápiz, pasar a papel-cebolla, pintar y animar son algunas de los cientos de opciones que te ofrece el programa, además de incluir una librería con más de 200 escenas diferentes de animación con Los Picapiedra, el oso Yogi o Scooby Doo.

Ahora todo el mundo puede divertirse realizando sus propios dibujos animados.



The Hanna-Barbera Animation Workshop © 1994 Hanna-Barbera Production Inc. Licencia de Copyright Promotional Ltd. Copyright del Software © 1994 Promotional Animation Studios and Entertainment Ltd. © 1994 Packagery Design Empire Software Empire es una marca registrada de Entertainment International (UK) Ltd.
F-19 Stealth Fighter © Microprose Software, Inc. Todos los derechos reservados. Pacific Islands © Empire Software/Galaxy Digital Enterprises. Todos los derechos reservados.
Silent Service II™ © Microprose Software, Inc. Todos los derechos reservados.
Campaign II © 1994 Empire Software/Jonathan Griffiths. Empire es una marca registrada de Entertainment International (UK) Ltd.



Distribuidos por:
Arcadia
software, s.a.